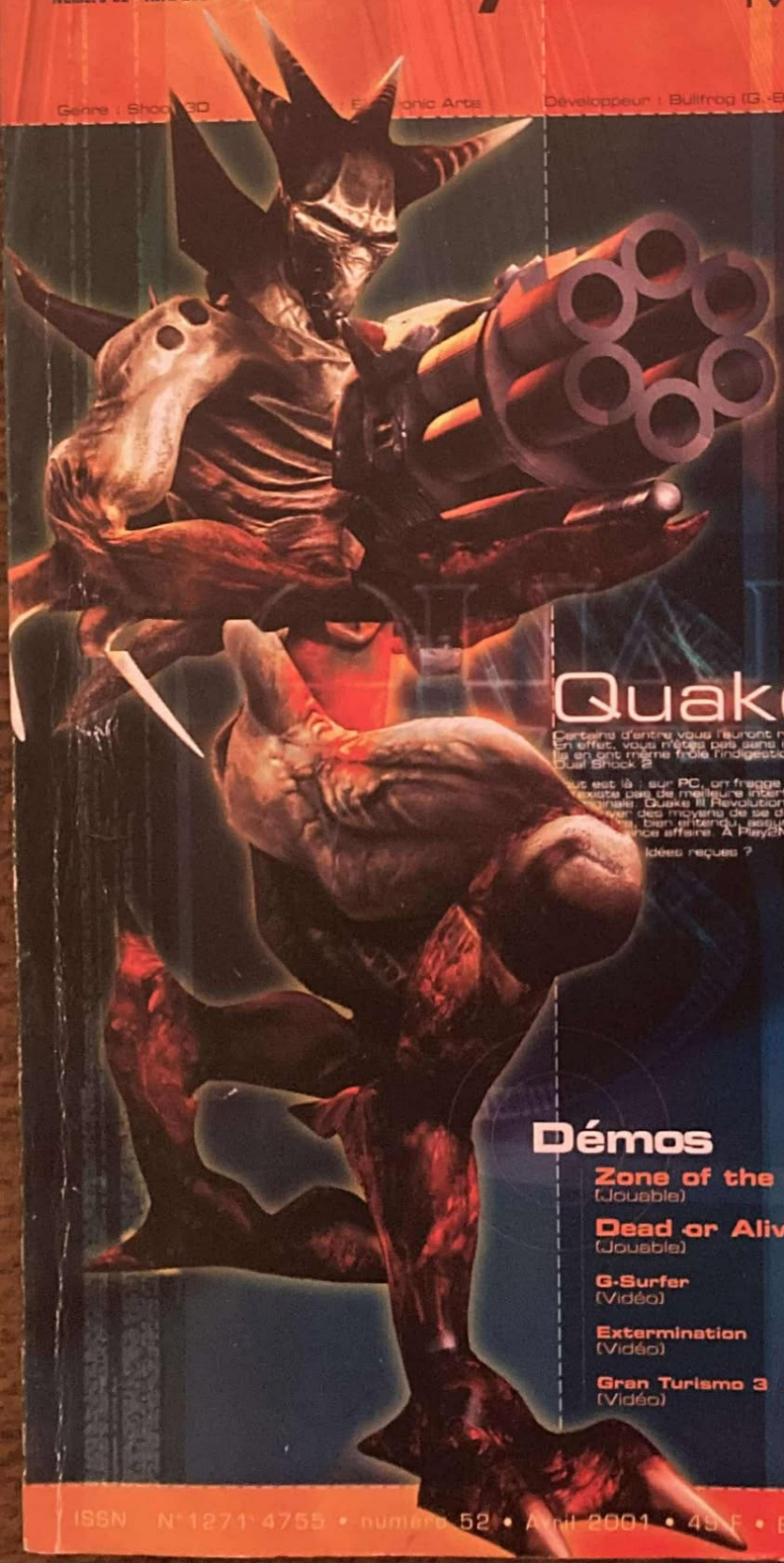
NOUVEAU SUR LE DVD PS2 METAL GEAR SOLID 2 ET FINAL FANTASY LE FILM

PlayStation®2 Magazine

Numéro 52 - Avril 2001 - 49 F

T 6856 - 52 - 49,00 F

Genre : Shoot 3D | Electronic Arts | Développeur : Bullfrog (G.-B.) et ID Software (Etats-Unis) | Disponible en mai 2001



Quake III

Certains d'entre vous l'auront remarqué : il ne s'agit pas ici de Quake III Arena sur PS2, mais de Quake III Revolution. Ce nou
En effet, vous n'êtes pas sans ignorer que Quake III Arena est un titre PC. Habitués aux FPS, les joueurs micro ont goûté au
Ils en ont même frôlé l'indigestion, tant c'est un style commun aujourd'hui. Quake III Revolution reprend les principes de base
Dual Shock 2

ut est là : sur PC, on fragge avec un clavier et une souris, sinon rien. Et pour cause :
existe pas de meilleure interface pour ce genre de jeux. Mais Bullfrog, qui s'est chargé de la conversion, a dû se passer d
ginale : Quake III Revolution a donc
ver des moyens de se différencier, et
, bien entendu, assumer ses choix. Jouer à Quake III à la manette n'est
nce affaire. À PlayStation 2 Mag, nous avons l'habitude de jouer sur toutes les plates-formes, y compris le PC, et nous sa

idées reçues ?

Démos

- **Zone of the Enders** (Jouable)
- **Dead or Alive 2** (Jouable)
- **G-Surfer** (Vidéo)
- **Extermination** (Vidéo)
- **Gran Turismo 3** (Vidéo)
- **NBA Hoopz** (Vidéo)
- **Silpheed** (Vidéo)
- **Star Wars : Starfighter** (Vidéo)
- **Metal Gear Solid 2** (Vidéo)
- **Final Fantasy le film** (Trailer)

ISSN N°1271-4755 • numéro 52 • Avril 2001 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 85 DH

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÉSENTE
STAR WARS STARFIGHTER
TROIS HÉROS. UN MÊME ENNEMI. PASSEZ À L'ACTION.
Retrouvez tout le savoir-faire de LucasArts en matière de combats spatiaux avec *Star Wars* : Starfighter sur PlayStation 2 !
Incarnez 3 pilotes qui, animés par une haine féroce envers la Fédération du Commerce, devront unir leurs forces pour repousser l'invasion de la planète Naboo.
Découvrez plus de 20 vaisseaux 3D ultra-réalistes, dont le chasseur Naboo N-1, dans plus de 14 environnements aériens et spatiaux.
PlayStation 2
"PlayStation" et "PlayStation 2", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
© 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

Feedback

par Sonia Jensen

Un pied dans chaque monde

Salut, j'ai acheté une PS2 le 14 février. Par conséquent, j'achète Play2Mag, mais je continue à lire PSone Mag car, apparemment, les bombes ludiques se trouvent plus sur cette console. Je suis donc très intéressé par Final Fantasy IX et ISS Pro Evolution 2. Ma question principale est la suivante : est-ce que ISS Pro Evolution 2 est aussi génial au point de devoir remplacer ISS Pro Evolution de ma logithèque ? Une très courte réponse me suffirait. À part cela, j'ai une autre question. Si je m'abonne au mag, suis-je sûr de recevoir le CD de démos qui va avec ? Car les facteurs voleurs, cela existe. Voilà, je vous salue bien bas.

Guillaume, d'Eragny sur Oise (95)

PSone toujours au top

Kof, kof… hum… eh bien, oui, tu as vu juste. Il s'agit justement des deux jeux du moment sur… PSone ! Des incontournables auxquels il faut rendre un hommage mérité. Final Fantasy IX : un jeu parfait qui bénéficie d'une richesse scénaristique inégalée et de cinématiques belles à couper le souffle. Les fans des quêtes secondaires et de multiples secrets s'en donneront à cœur joie ; vous aurez du mal à le finir en ayant bouclé 100 % des à-côtés du jeu. En d'autres mots, rien de plus vaste et complexe en ce moment, même sur PS2, et encore moins de comparable dans le genre… ISS Pro Evolution 2, pour faire court : oui. Mais on ne va pas s'arrêter là pour décrire ce cultissime (© Darnaudet) jeu de foot et lui tirer un grand coup de chapeau. Si vous possédez déjà le dernier volet de Konami, se procurer la toute nouvelle version ne sera pas inutile. Au rang des nouveautés : vrais noms des joueurs, gameplay perfectionné, arrivée des blessures (!), et j'en passe. Preuves s'il en est que la dernière mouture pouvait encore s'améliorer !

FFIX : incontestablement le meilleur épisode de la saga.

ISS Pro Evolution 2 : LE jeu de foot sur console.

À l'heure où vous lirez ces lignes, le titre sera disponible dans les bacs. Pour répondre à la dernière question : personne n'est jamais sûr et certain de recevoir son CD de démos. Mais ne faisons pas de généralités de quelques brebis galeuses… Si le problème devait arriver (une minorité d'abonnés est concernée, et le « vol » de CD peut survenir à n'importe quelle étape de la chaîne qui nous sépare du lecteur…), n'ayez crainte : on trouverait une solution !

Solution de fortune

Dans le Feedback de mars, vous nous informez que, dès cet été, le CD de démos se mettra au format DVD, de quoi inclure des bandes-annonces. Dois-je et puis-je en conclure que ces bandes-annonces pourront être visionnées sur des lecteurs de DVD traditionnels ? Parce que, bon, autant vous le dire, je n'ai pas encore (?) de PS2. Il est, en effet, hors de question de débourser 700 francs suisses pour une console, sans compter le prix prohibitif des accessoires et des jeux. Et qu'on ne me dise pas qu'elle peut lire les DVD : j'ai déjà un lecteur (un Sony, en plus), merci pour moi, plus performant et plus commode d'utilisation. On en rediscutera lorsqu'elle aura baissé d'au moins 150 à 200 francs suisses. En attendant, je mets au chaud vos CD de démos et continuerai à faire chauffer ma bonne vieille PSX, pardon PSone… Sur ce, je vous laisse, j'ai un magazine à lire.

Alain Olivier, de Neuchâtel (Suisse)

Lâcher de PS2 !

C'est le moment d'en parler : le CD de démos est mort, place au DVD de démos ! Dès ce mois-ci, le format qui est là, et pour longtemps, fait son apparition sur nos galettes noires. Ces DVD de démos que nous proposons sont et seront édités au format PS2. Autrement dit, impossible de les lire sur un lecteur de salon : il faudra posséder LA console au cœur de toutes les polémiques, pour les faire tourner. Lancer les bandes-annonces de films se fera à partir de l'interface traditionnelle, au même titre que n'importe quel jeu ou bonus. Une fois de plus, pour les futurs acquéreurs, la patience sera la meilleure des vertus. Un atout que possèdent déjà les possesseurs de Play 2… En avoir ou pas, telle est la question.

Y a de l'espoir

Salut à toute la rédac ! Si je vous dis que je vais vous parler de scintillement, vous n'allez sûrement pas penser à Gran Turismo 3. C'est pourtant pour cela que je vous écris. En effet, dans la démo du mag n°51, vous avez comblé de joie tous les fans qui attendaient impatiemment de s'essayer au troisième opus de la série des GT mais… j'ai constaté un scintillement sur certaines parties du circuit et sur les voitures dans l'écran de sélection. Je déteste les effets de scintillement et d'aliasing, alors j'aimerais que vous me rassuriez, en m'apprenant que la version du jeu sera absolument parfaite.

Antoine, 15 ans, GT3's most absolute fan

Bonjour à l'équipe de Play2Mag. Je me suis précipité ce matin pour acheter le mag et pouvoir enfin jouer à GT3. C'est vrai que le jeu est terrible, et le défaut constaté, c'est l'aliasing qui est bien présent. Comme vous l'avez précisé, la démo n'est pas issue de la version complète du jeu. J'espère que ce point sera amélioré. Merci de me donner une réponse afin de me rassurer. P.S. : longue vie au mag et à la PlayStation 2 !

Yohan

Tout est relatif

Scintillement ? GT3 ? N'importe qui aura aussitôt fait le rapprochement ! Ah, il suffit de vous proposer une démo jouable de GT3 pour que les inquiétudes reviennent au pas de course. La démo du mois dernier a ainsi attiré pas mal d'interrogations angoissées ! Du genre « GT3 avait, a ou aura-t-il des défauts ? » Toutes les infos liées à la démo et données par l'éditeur lui-même ne faisaient pourtant aucun doute là-dessus : le jeu serait encore susceptible d'améliorations et de « corrections ».

Les jeux PS2 accusent quelques retards ? Qu'à cela ne tienne, on ne va pas lâcher la PSone pour autant, surtout si des jeux cultes sortent ! La fonction DVD connaît quelques faiblesses ? Tant pis : on gardera son fidèle lecteur de salon et on attendra les prochains bons jeux. Voilà, en quelques lignes, résumé l'état d'esprit du public PS2 ce mois-ci. Tout cela conjugué à l'attente. « Attente », un mot qui commence à faire sérieusement écho dans nos pages et vos lettres… Et les joueurs veulent « jouer maintenant » ! Une urgence qui se fait de plus en plus évidente chaque mois.

INFO/INTOX

Faisons taire les rumeurs sans nous étendre en longueur. Idées reçues, informations vagues… le doute n'est pas permis, et nous tâcherons d'être brefs. Vous avez les interrogations, nous avons les mots qu'il faut : info ou intox.

Le circuit de Monte-Carlo serait présent dans GT3. Info ou intox ?
Arno

Info : Le fameux circuit « Côte d'Azur » qui figure sur la liste des tracés de GT3 est bien celui de Monaco, cher aux adeptes de Formule 1.

Il paraît qu'il y aura un Medal of Honor 3 sur PS2. Info ou intox ?
Cyril, 14 ans, de Paris

Info : La série des Medal of Honor continuera sur PS2 (voir ci-contre), même si le « 3 » accolé au nom n'a rien d'officiel…

Est-il vrai que la PS2 peut (ou pourra) lire des jeux Dreamcast ?
Georges Couchy, de Guadeloupe (97)

Intox : Ni maintenant, ni dans le futur. Une idée qui vous vient sans doute du rêve de voir Sony « engloutir » tous ses concurrents…

J'ai une grave question à vous poser : est-ce exact que le jeu Baldur's Gate II va être adapté sur la PS2 ? Et le premier Baldur's Gate, alors ? Merci de me renseigner !

Info : Le premier Baldur's Gate est annoncé… sur PSone. Une version de Baldur est également prévue sur PS2. La rubrique Casting vous en dira plus à ce sujet…

J'ai entendu dire que Shenmue de Sega allait sortir sur PS2. Est-ce vrai ?
Julian, du 75

Intox : Une petite répétition vaut mieux qu'un re-long discours, alors re-réponse : non, le brillant Shenmue n'a pas été annoncé sur PS2.

À priori, il n'y a pas de raison de ne pas le croire, même si ce genre d'argument en a déjà trompé plus d'un (on ne citera pas de nom de jeu). Et pour cause : la démo de GT3 présentée dans le numéro précédent datait tout de même de quelque… 6 mois ! Le jeu n'était alors qu'à 75 % de son développement, et la version finale sera encore à cent lieues de la démo, déjà magnifique. Maintenant, à vous de voir : soit vous avez foi en les développeurs et vous vous dites qu'ils ont sué sang et eau pour atteindre les 100 % entre-temps (les 75 % auraient bien contenté un éditeur un brin « économe »), soit vous croyez sur parole les précisions du genre « jeu pas fini, jeu améliorable, on vous le promet sur la tête de Yamauchi Kazunori ! » Dans tous les cas, vous tombez sur la même chose : Gran Turismo promet d'être une bombe autant graphique que ludique. Nous avons pu nous essayer à des versions plus récentes du jeu et, croyez-nous, le titre est encore 10 fois mieux que ce que vous avez vu sur la démo !

Plutôt la Grande Guerre que la drôle

Bonjour, merci pour votre magazine. L'idée d'un jeu sur le Dakar est excellente. J'ai apprécié Medal of Honor. Rassurez-vous, je ne sors pas du frigo, j'ai la PS2. Y aura-t-il un jeu similaire mais sur la Première Guerre mondiale ? Incarner un poilu de 14, génial, non ? Et est-ce que la saga des Flight Simulator apparaîtra sur PS2 ? Dans l'attente de votre réponse, longue vie à Play2Mag.

Michaël Levy

Une période « au poil »

Un jeu mettant en scène la Première Guerre mondiale ? S'il s'agit de faire un jeu de guerre, généralement, la priorité n'est pas donnée aux « vieux » conflits mais plutôt aux événements plus frais dans la mémoire collective, entendez aux plus proches (voyez Commandos ou Medal of Honor, voyez les Command and Conquer)… Maintenant, pour les fans du deuxième conflit mondial et de la série des Medal of Honor, sachez que deux titres portant la mention MoH sont d'ores et déjà prévus sur PS2. Déjà, un Medal of Honor Front Line, calqué sur les deux premiers épisodes de la PSone (vue à la première personne). Comme si ça ne suffisait pas, et puisque l'époque vous fascine autant que les engins volants qui l'ont traversée, un Medal of Honor Fighter Command est annoncé. Voilà, par exemple, ce que le communiqué de presse pourrait en dire (non, je ne suis pas un transfuge) : « Revivez l'épisode de la bataille du Pacifique avec plusieurs missions à la clé, toutes aériennes, à bord d'engins aussi variés que les bombardiers, chasseurs ou avions de reconnaissance. » Sans être une simulation pure et dure comme Flight Simulator, le jeu nous proposera à sa façon de revivre quelques étapes de la Grande Guerre. À ce propos, il serait étonnant que Bill Gates prête sa fidèle simulation de vol au monde de Sony plutôt que de s'assurer cette exclusivité sur la future Xbox. Puisque les deux MoH – on commence à être habitué – ne débarqueront pas en France avant l'an 2002, il faudra se contenter, pour l'instant, de Ace Combat 4 (pour le début 2002) ou de Sky Odyssey en matière de simulation aérienne sur PS2.

Le second volet de Medal of Honor sur PSone a connu un succès aussi grand que son prédécesseur. Il n'en fallait pas plus pour que la série continue sur PlayStation 2.

Moins cher que hors de prix

Cher PlayStation 2 Mag. Je vous écris pour vous poser une question. Le prix des jeux Play 2 étant assez élevé, je voudrais savoir si une sorte de collection Platinum était prévue.

Manu

Juste pour l'occasion…

La question a l'air innocente, toute nouvelle, mais on a reçu pas moins d'une douzaine de missives soulevant cette idée, depuis les débuts de la PS2 (et que dire de tous ceux qui « écrivent pour poser une question » depuis ce temps-là…). À long terme, le concept trouvera sûrement sa place, mais on ignore pour le moment quels seront le nom, l'aspect et surtout le prix de cette collection pour budget limité. Pour l'instant, il faudra se contenter de jeux moins chers « sur le papier », des titres pas inintéressants qui ont le mérite de coûter parfois une centaine de francs de moins que les autres softs (comme F1 Racing Championship vendu 299 F et non pas 399 F chez Ubi Soft). Comme quoi, c'est possible…

Dent creuse

Bonjour, le PlayStation 2 Magazine du mois de mars fait plus de 160 pages. Et pourtant, il n'y a que 5 malheureuses pages de tests, soit 3 % du magazine consacré à l'évaluation des jeux PS2. Une misère. À titre comparatif, il y a 2 fois plus de pages consacrées aux critiques des sorties DVD. C'est absurde voire complètement grotesque, et c'était déjà la même chose dans le numéro de février. À croire que Play2Mag n'est pas spécialisé dans les jeux vidéo. Alors, vous allez me rétorquer qu'il y a beaucoup de pages consacrées aux previews. Oui, c'est sûr, et on peut être un peu rassuré sur la quantité des sorties à venir. Il n'empêche, quelques pages pour juger 4 ou 5 nanars vidéoludiques en un mois, c'est fortement représentatif d'une triste situation. IL N'Y A RIEN À SE METTRE SOUS LA DENT SUR PS2. Oh, il y a bien 2 ou 3 jeux potables disponibles depuis fin novembre, mais, bon, pas de quoi passer des heures, sur une machine qui coûte quand même pas loin de 3 000 balles. Moi, j'aimerais que la PS2 soit une machine du présent. J'en ai marre qu'on me promette un avenir radieux. Je veux jouer MAINTENANT…

F. Cassier

Je possède une PS2 depuis décembre 2000. J'ai acheté trois fois votre magazine. Les articles concernant les jeux sont pas mal mais le CD de démos, quelle catastrophe, toujours les mêmes démos ! Je sais qu'il n'y a pas « encore de jeux dignes de ce nom », mais vous auriez pu au moins changer de circuits pour Wild Wild Racing, non ? La qualité des démos ne donne vraiment pas envie d'acheter les jeux que vous présentez. Pourquoi même les « pubs » Sony ont-elles du grain à l'image (ça ne vient pas de ma T.V., en plus je les regarde avec du RGB ou S-Vidéo) ? Pourquoi ne vous débrouillez-vous pas pour avoir des démos plus différentes et plus attrayantes ? Je sais, je peux vous paraître un peu énervé, mais pour un magazine qui vaut 49 F, avec toute la pub qu'il y a en plus, j'avais

J'aimerais savoir si Sony a parlé de la PlayStation 3. Je ne sais pas si c'est vrai mais j'ai entendu ça à la radio, j'aimerais votre avis, rassurez-moi !!!

Raph

Info : Il y aura une PlayStation 3. On associe même les noms de Toshiba et IBM à cette aventure, mais chut.

J'ai appris par des copains qui avaient entendu des rumeurs qu'il y aurait un Syphon Filter 3. Mais je suis dans le doute alors je vous en supplie, pourriez-vous m'éclairer sur cette histoire.

Patboy

Info : Être « dans le doute après avoir appris de copains qui avaient entendu des rumeurs que », ce n'est pas permis. Et pour cause : le jeu est bien en cours de développement, même si aucune annonce officielle n'a été faite au sujet de sa sortie.

Où nous écrire ?

PlayStation 2 Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

ou par mail : sjensen@hfp.fr

espéré autre chose. Avec la console, ils auraient dû livrer un calmant, parce qu'on ne fait qu'attendre : attendre les jeux, les démos, les câbles… Une dernière chose : quand des rédacteurs écrivent un truc du genre : « C'est super, on a testé tel jeu ou on a vu telle démo », nous, lecteurs de PlayStation 2 Mag, on a quelle solution : jouer ou acheter des DVD, jouer à SSX. Cordialement.

Marcel

Allo démos bobo

Notre rêve, bien entendu, serait de vous proposer des démos « dignes de ce nom » et en quantité, pour que le magazine justifie son prix et sa renommée. Malheureusement, au risque de nous répéter, ce n'est pas nous qui sélectionnons les démos (vous l'auriez parié ?) et celles-ci sont tributaires du nombre de jeux existants… Il faudrait faire bien plus que « se débrouiller ». Faute de mieux ou de renouveau, nous avons proposé les mêmes démos d'un mois sur l'autre, en pensant aux ch'tis nouveaux à se procurer le mag. Ça ne mange pas de pain, c'était presque ça ou rien, mais les fidèles sont lésés sur tous les plans. Encore désolés… Ne pouvant proposer de démos en nombre, le plus souvent, il ne nous reste qu'à vous raconter au détail près les émotions vécues en jouant à telle ou telle démo en exclusivité. Une façon de vous les faire partager. Nous travaillons avec Sony (qui réalise le CD pour nous) pour améliorer cette situation et vous offrir de vraies « galettes » pleines de sensations. À suivre…

Concernant les vidéos des jeux Sony, le fameux grain à l'image n'est rien d'autre que le résultat de la compression vidéo (un problème qui sera vite résolu avec l'arrivée du format DVD pour le, euh… DVD de démos), comme c'était déjà le cas avec les CD de démos de l'ancienne formule. Bien entendu, cela ne reflète absolument pas le rendu final d'un jeu, et aucun modèle de télé ne pourrait y faire quoi que ce soit.

Avenir ludique incertain cherche infos

Salut, j'aimerais vous demander si Final Fantasy XI se jouera uniquement en réseau ? À quand FFX ? Shenmue et Jet Set Radio seront-ils adaptés sur PS2 (vu que Sega devient développeur sur PS2) ?

Guillaume, 14 ans, de Beauvais

On peut toujours rêver…

Oui, Final Fantasy XI se jouera exclusivement en réseau. Aie !, à l'annonce de cette nouvelle, j'en vois déjà certains qui se prennent la tête entre les mains ou qui commencent à compter leurs cils (© Gäna). Rassurez-vous, il suffira d'être connecté, le jeu se jouera ensuite le plus simplement du monde… au même titre

Taguer à rollers ne se fera certainement que sur Dreamcast, avec Jet Set Radio.

que tous les autres, ou presque ! Voilà au moins une bonne raison d'espérer que les aménagements online prévus pour la PS2 seront achevés au plus tard vers la fin 2002 (soyons mauvaises langues). À moins que le jeu ne soit retardé pour la même raison ? (hum, hum…) Le prochain Final Fantasy « offline », le 10, sortira, lui, courant juin au Japon ; aucune date n'a percé pour l'Europe. Côté héritage de Sega, Shenmue et Jet Set Radio font partie des titres attendus avidement par quelques adeptes de la PS2. Deux titres cultes sortis sur la concurrente de Sony et qui ont rencontré un joli succès. La PS2 devient une plate-forme de développement, entre autres, pour les développeurs de chez Sega. Mais concernant la réédition de titres sur la console de Sony, on ne compte guère pour le moment que Resident Evil : Code Veronica (par Capcom) et Crazy Taxi. Sans doute les futurs jeux prévus sur Dreamcast, en dernier recours, atterriront systématiquement sur notre console (voire uniquement sur celle-là ; Virtua Fighter 4 pourrait bien, à l'occasion, créer la surprise…). Mais, pour l'heure, il s'agit des rares titres issus de la Dreamcast annoncés sur PS2, sans oublier le jeu musical Space Chanel Five.

Le courrier en retard

Je voudrais savoir quand Sony compte rembourser l'acompte de 300 F exigé au moment de la pré-commande de la PS2. Merci de me renseigner sur ce sujet et longue vie à PlayStation 2 Magazine.

Thierry Barruet

Caisse enregistreuse

Tout d'abord, petite précision : ce n'est pas Sony qui a encaissé les 300 F versés par les réservataires, mais bien les enseignes qui se chargeaient ensuite de vous fournir la précieuse machine. L'acompte est une somme versée qui permet de réserver un objet en payant une partie de son prix, comme ce fut le cas avec la Play 2. Même si la mise est plus « symbolique » qu'autre chose, il n'en demeure pas moins qu'elle est enregistrée et que la somme de l'objet payé, au final, se voit déduite de cet acompte. Tous ceux qui ont réservé leur PS2 ont logiquement réglé les 2 690 F « restants » au moment de la retirer en magasin. L'acompte est bon : 2 690 F + 300 F nous mènent bien au prix global de la console. Lors de la mise en place du système, la donne s'annonçait pourtant claire ; l'acompte a, lui, bien été encaissé dans les semaines qui suivaient la réservation (le remboursement était ensuite possible en cas de désistement avant la date fatidique du 24 novembre 2000). Thierry, si tu as réglé 2 990 F au magasin alors que tu t'étais prêté au jeu des réservations, il y a un problème (ce qui semble peu probable, mais bon, les arnaqueurs peuvent être partout…). Ou alors tu n'as pas compris le système de la réservation. Dans ce cas, merci de reprendre la lecture de ce paragraphe au début.

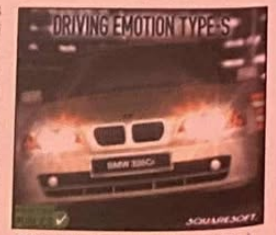
Appâts à chalands

J'écris aujourd'hui pour pousser un coup de gueule envers Sony et ses développeurs. Par exemple, le jeu Driving Emotion Type-S. Au dos de la boîte, on nous promet un bon jeu, beau graphiquement ; c'est tout le contraire ! Et surtout, les jeux sortent trop tard et sont même reportés. À plus.

Valentin, 17 ans, de Gravenchon (76)

J'ai lu, j'ai été convaincu, j'ai achetu

À bon entendeur… Il faut croire que, finalement, les descriptifs présents au dos des boîtes de jeu trouvent souvent acheteurs tout acquis à leur cause ! Et nous qui croyions que ces quelques lignes illustrées n'étaient là que pour la forme, comme n'importe quels icônes, photos ou catégories de public du packaging. Bien mal nous en a pris. L'acheteur a effectivement deux choix : lire la jaquette du jeu et souvent guérir, ou bien toujours prévenir et lire Play2Mag. Tous ceux qui auront buté sur ce cruel dilemme en auront été bien charitablement récompensés. Concernant Driving Emotion, le jeu entre malheureusement dans la liste des « si mauvais qu'on nous l'a pas envoyé à temps » sur PS2. Et aussi, du coup, dans celle des « si mauvais que le descriptif est obligé de faire prendre des vessies pour des lanternes ». Vous voilà prévenus…



Méfiez-vous des présentations « tape à l'œil » sur les jaquettes de jeux…

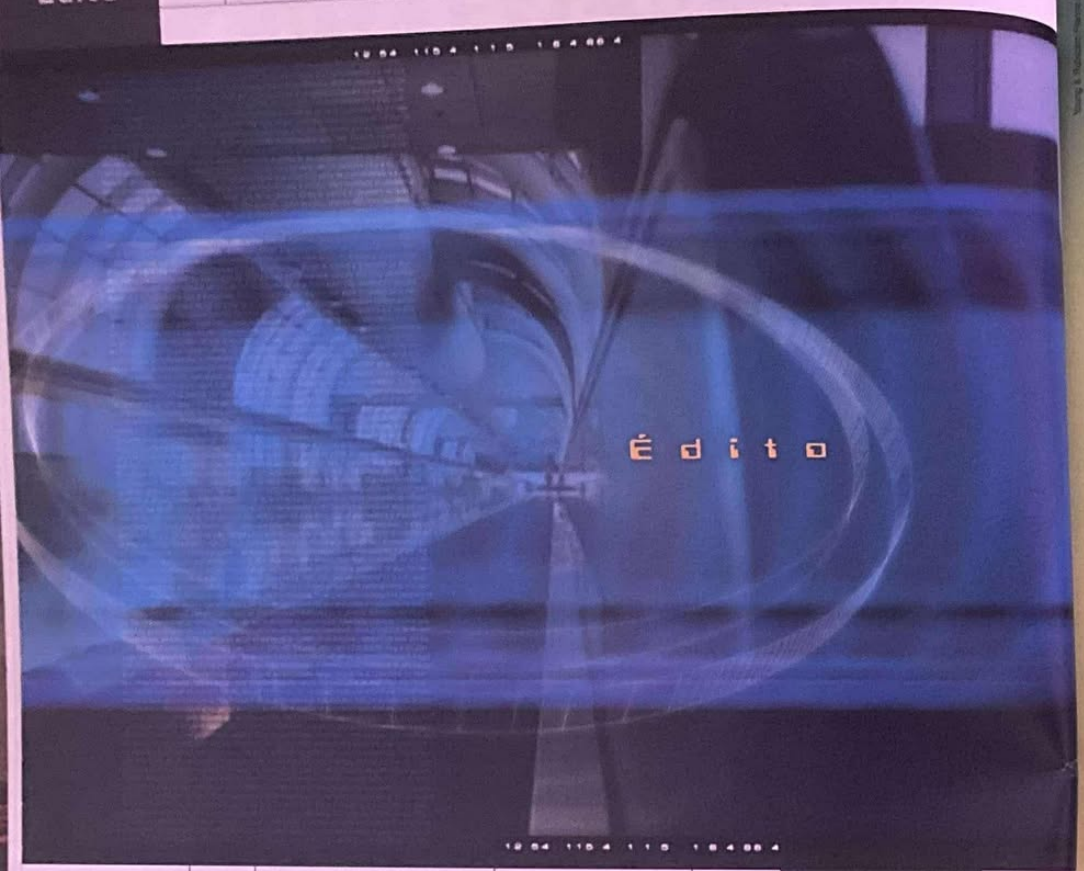
Le jeu de combat légendaire est maintenant disponible sur PLAYSTATION® 2

STREET FIGHTER EX3

La légendaire série de jeux de combat développée par Capcom va bientôt s'enrichir d'une nouvelle génération de jeux avec Street Fighter Ex3. Le réalisme impressionnant et les graphismes soignés vous permettent de plonger dans le monde de Street Fighter pour participer à des combats incroyables. 16 personnages à incarner pour des combats en un contre un, deux contre deux ou même 1 contre trois.

PlayStation 2

CAPCOM
capcom.com



On aime ou pas. Le poisson divise. Gardon, goujon, brochet, épinoche, carpe ou carassin, le poisson ne fait que rarement l'unanimité. Il rend intelligent paraît-il, ce qui nous fait dire que certains de nos contemporains devraient devenir piscivores pour notre plus grand bien. Il n'est pas utile de chercher bien loin pour s'en convaincre. Alors, chat, globe ou lune, le poisson se mange à toutes les sauces, surtout celle d'avril. Pourtant, point de poisson d'avril à l'horizon de ce nouveau numéro. Problèmes de dates de parution qui nous font dire que le poisson froid n'est pas au goût de tous. Capt'ain Igloo et Findus ont leurs adeptes, nous n'en sommes pas. Tout juste le savourera-t-on en allusion. Non, ce Virtua Fighter 4 n'est pas une plaisanterie, ce Baldur's Gate n'est pas un joke, Barbie n'apparaît toujours pas dans Tekken et Roswell ne sera pas adapté sur PS2. Bref, pas de poisson, si ce n'est dans l'horoscope de la rédaction. Siméon Denis Poisson, mathématicien de son état, eut mieux calculé son affaire pour que coïncide Poisson et PlayStation… 2 Magazine.

J.-F. Morisse

NOUVELLE
Bouteille plastique
Kronenbourg
ANTICHOC
LÉGÈRE
Re bouchable
KRO
LA BIERE.
L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTE, CONSOMMEZ AVEC MODERATION.

En couverture

44 24 Quake 3 Revolution
La grosse cavalerie en matière de shoot 3D commence à faire parler d'elle ! Alors que Unreal Tournament a vu sa sortie repoussée, Quake 3 dévoile le bout de ses rutilants shotgun !

Play2Mag n°52

Sommaire

Play2Mag n°52

Story-board 18
Un design vraiment hors normes pour Jekyll & Hyde, ou l'histoire d'un célèbre schizo revisitée par les talentueux artistes du studio In Utero...

Mise en scène 22
Quand les papys font de la résistance avec leur PS2, les idées reçues sautent comme rides au soleil.

Projection privée 24
Shoot 3D, shoot au pied et shoot de transformation, les trois Projections privées font des pieds et des mains pour nous présenter les jeux de demain...

Casting 34
Ils sont tous là, prétendants au titre de bon jeu PS2 à venir. Ils se sont parés de leur version preview pour passer le stade du casting. Certains seront sur le podium, d'autres seront vites oubliés...

Travelling
En ce mois d'avril, la rubrique Test nous met (enfin) du baume au cœur. Oui, le temps des sorties PS2 est venu... Ce doit être le printemps qui veut ça !

Kengo 64
Shadow of Memories 72
Z.O.E. 74
Knockout Kings 2001 76
Street Fighter Ex 3 78
Tiger Woods 2001 80
Evergrace 82
Star Wars Starfighter 84

Les autres sorties
NBA Hoopz 86
ESPN NBA 2 Night 86
WDL Thunder Tanks 86

88 DVD matos 88
Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le DVD sans jamais oser le demander...

90 Sorties DVD
Grosse moisson de sorties DVD : *X-Men*, *Mission : Impossible 2*, *Titan A.E.*, *Hollow Man*, *Crying Freeman*, *Tueurs-nés*, *Fou d'Irène*... Pfui !, si avec tout ça vous avez encore un peu de temps pour jouer, c'est vraiment que vous n'avez pas de vie !

114 Réflexion
Sujet sensible : Que valent les développeurs de jeux vidéo français ? Hum, petit exercice de style en perspective...

128 Pratique
Votre rêve le plus cher est de bosser dans l'industrie du jeu vidéo ? Qu'à cela ne tienne, on vous présente les filières existantes pour que votre future profession rime avec votre passion...

Sans oublier les autres rubriques
120 **Hors jeux**
136 **Internet**
138 **Comme les autres**
140 **Bonus**
142 **La notice du DVD**
144 **Récap**

Winning Eleven 5 : Le grand retour de la mythique saga ISS, dans une toute nouvelle livrée directement débarquée du Japon. Alors, tueur de FIFA ou pas ? p.28

Kengo : Ou comment appréhender le jeu de baston selon la voie du samouraï. Différent, étonnant et original... p. 64

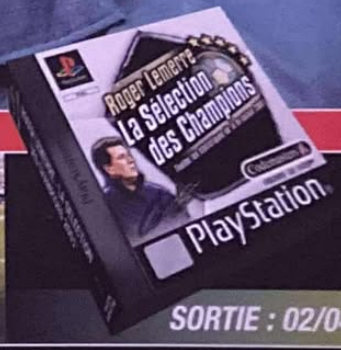
X-Men : Quand les super-héros de Marvel font la démonstration de leurs pouvoirs sur un bon gros DVD, les fans de Comics sont à la fête ! p. 90

Faire carrière dans le développement de jeux vidéo... Une voie ambitieuse, sur laquelle de nombreuses écoles pourront vous lancer. p. 128

EN TOUT FAN DE FOOT SE CACHE UN MANAGER QUI NE DEMANDE QU'A S'EXPRIMER!

Officiellement cautionné par Roger Lemerre

"LE MEILLEUR DU GENRE!" - PlayPower



SORTIE : 02/04/01

LA 1ère SIMULATION DE MANAGEMENT DE FOOTBALL SPECIALEMENT CONÇUE POUR PLAYSTATION

Etes-vous prêts à devenir un manager de foot de légende ? Saurez-vous choisir les bonnes tactiques, améliorer les entraînements, vous assurer que vos dénicheurs de talents repèrent les bons joueurs et fixer au plus juste le prix des places ? Si vous en êtes capables, alors tentez l'expérience ! Contient les statistiques de la mi-saison 2000-2001 des championnats français et anglais. Roger Lemerre - la Sélection des Champions, est également compatible PS2.

PlayStation

Codemasters

GENIUS AT PLAY

© 2000 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. 'CODEMASTERS'® IS A REGISTERED TRADEMARK OF CODEMASTERS. "LMA MANAGER 2001™" AND "GENIUS AT PLAY™" ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. THIS PRODUCT IS EXCLUSIVELY ENDORSED BY THE LEAGUE MANAGERS ASSOCIATION. REFERENCES TO FOOTBALLERS, MANAGERS OR TEAMS IN THE GAME DO NOT IMPLY ANY ASSOCIATION BETWEEN THEM AND THE GAME. PROFILES OF INDIVIDUAL PLAYERS ARE BASED ON OPINIONS HELD IN GOOD FAITH AND ARE NOT STATEMENTS OF FACT. ANY SIMILARITY BETWEEN MANAGERS, COACHES OR REFEREES AND THEIR

AVEC funradio

Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !

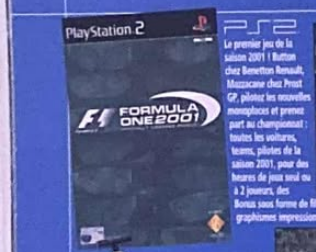
Vivez au cœur de l'action !

Tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 18 h 30 dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

LES DÉMONSTRATIONS EN AVRIL CHEZ MICROMANIA

PS one Retrouvez toutes les caractéristiques qui ont fait le succès des versions précédentes et de nombreuses nouveautés : blessures des joueurs, possibilité de sauvegarder jusqu'à 15 formations différentes, une Master League avec les 24 plus grands Clubs (Rome, Manchester, Munich...), un éditeur de joueurs avec les vrais noms des joueurs (licence FIFPRO), la possibilité de gérer la carrière d'un joueur (transferts...), de nouvelles compétitions disponibles, une jouabilité exceptionnelle et graphiquement très réussi. De 1 à 4 joueurs.

PS one A la suite de l'invasion de la Terre par une race d'aliens hostiles, la race humaine est menacée d'une extinction prochaine. Seule une poche de résistance continue à se battre et doit tout miser sur un seul homme. Vaughan est le candidat évident. Le future de l'Humanité repose désormais sur ses épaules... Un jeu d'aventure/action à la troisième personne incluant un mode de vision à la première personne, 4 environnements graphiques différents, une variété inégalée : un savoureux mélange d'énigmes et de combat armé, une multitude d'ennemis différents à éliminer.



PS2 Le premier jeu de la saison 2001 ! Button chez Benetton Renault, Mazzacane chez Prost GP, pilotez les nouvelles monoplaces et prenez part au championnat : toutes les voitures, teams, pilotes de la saison 2001, pour des heures de jeux seul ou à 2 joueurs, des Bonus sous forme de films DVD, des prises de vue inédites, des interviews de pilotes, des graphismes impressionnants, une intelligence artificielle que seule la PS2 peut permettre, un niveau de difficulté croissant, du mode arcade pour les néophytes, jusqu'au mode simulation où la moindre touchette sera éliminatoire !

La suite du fameux jeu de combat PSX : Rival Schools revient sur Dreamcast avec Project Justice qui a pour cadre les exploits de jeunes combattants issus de lycées rivaux. Inspiré des dessin-animés manga, le jeu est peuplé de lycéennes en uniforme, proviseurs, professeurs fous, voyous et autres figures emblématiques des lycées japonais. Bourré d'humour et de modes de jeu, Project Justice offre de superbes effets spéciaux, un vaste choix de personnages (22 personnages désopilants et 6 petits nouveaux), une maniabilité et une durée de vie exceptionnelles, des combats en équipe de 3 contre 3 avec possibilité de déclencher des attaques en simultané.

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix d'enfer !

* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation et Dreamcast.

* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

PARIS

- 26 MICROMANIA CHATEAUROUX NOUVEAU C.Cial Auchan - Les Terres Fortes - 36330 Le Poinçonnet - Tél. 02 54 27 44 40
- 33 MICROMANIA BORDEAUX LAC NOUVEAU C.Cial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac
- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA OPERA - Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 52 11 15
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 31 MICROMANIA LABEGE TOULOUSE NOUVEAU C.Cial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN NOUVEAU C.Cial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignan
- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA EVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
- 93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 NOUVEAU C.Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 69 17
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE NOUVEAU C.Cial de Schweighouse - RN 62 - 67590 Schweighouse
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
- 44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
- 45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
- 68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
- 74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

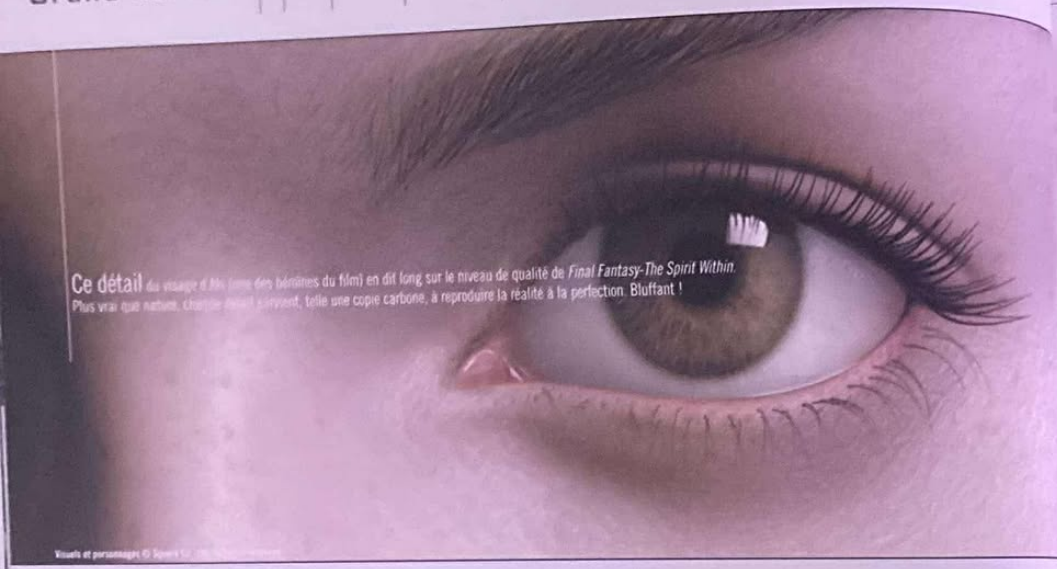
20000 codes et astuces à consulter : Giants (PC), Tony Hawk (DC), X-Quad (PS2), Dynasty Warriors 2 (PS2), F1 Manager 2000 (PC)... Et les soluces des tops : Quake 3 (DC), Dead or Alive 2 (PS2), L'Entraineur Saison 2000/2001 (PC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

* Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine.

game one Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

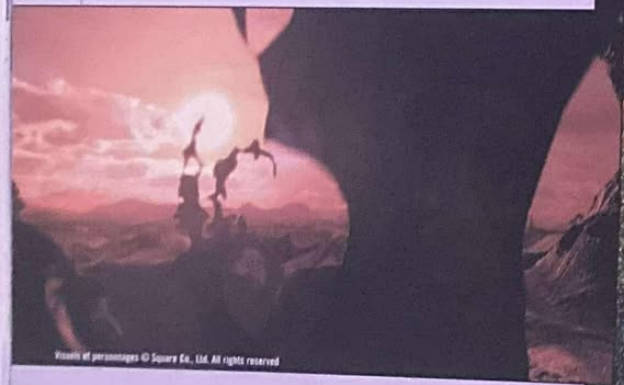


Ce détail du visage d'Aki (une des héroïnes du film) en dit long sur le niveau de qualité de *Final Fantasy-The Spirit Within*. Plus vrai que nature, chaque détail survivant, telle une copie carbone, à reproduire la réalité à la perfection. Bluffant !

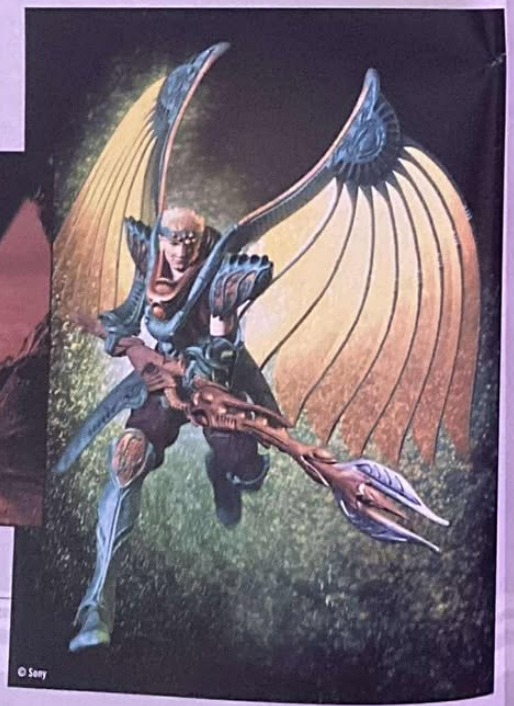
Visuels et personnages © Square Co., Ltd. All rights reserved

Les premiers clichés de *Final Fantasy*, le film, laissent rêveurs, tandis que les visuels de Giants, sur PS2, et Legend of Dragoon, sur PSone, ne laissent pas insensibles… Une bonne moisson, donc, pour cette rubrique Grand écran plus que jamais placée sous le signe de l'art numérique !

Autre image de *Final Fantasy*, le film, ce paysage désolé représente notre bonne vieille planète bleue, ravagée par la chute d'une météorite.

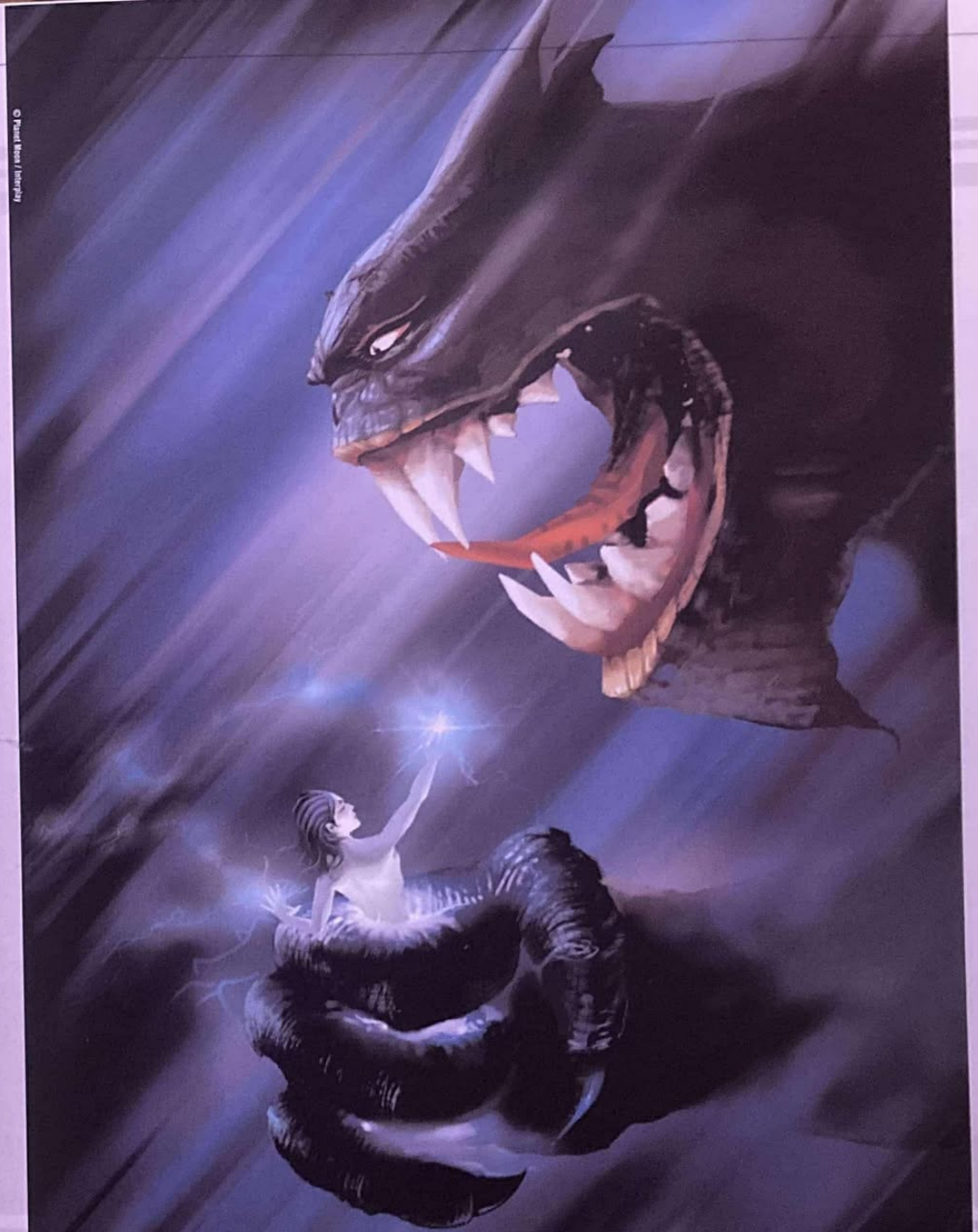


Visuels et personnages © Square Co., Ltd. All rights reserved



© Sony

Legend of Dragoon est un RPG sur PSone, développé pour le compte de Sony, par certains membres du staff de Final Fantasy VII. Il met en scène des personnages bien mystiques, à l'image de cette espèce de « séraphin » au look plus guerrier qu'angélique.



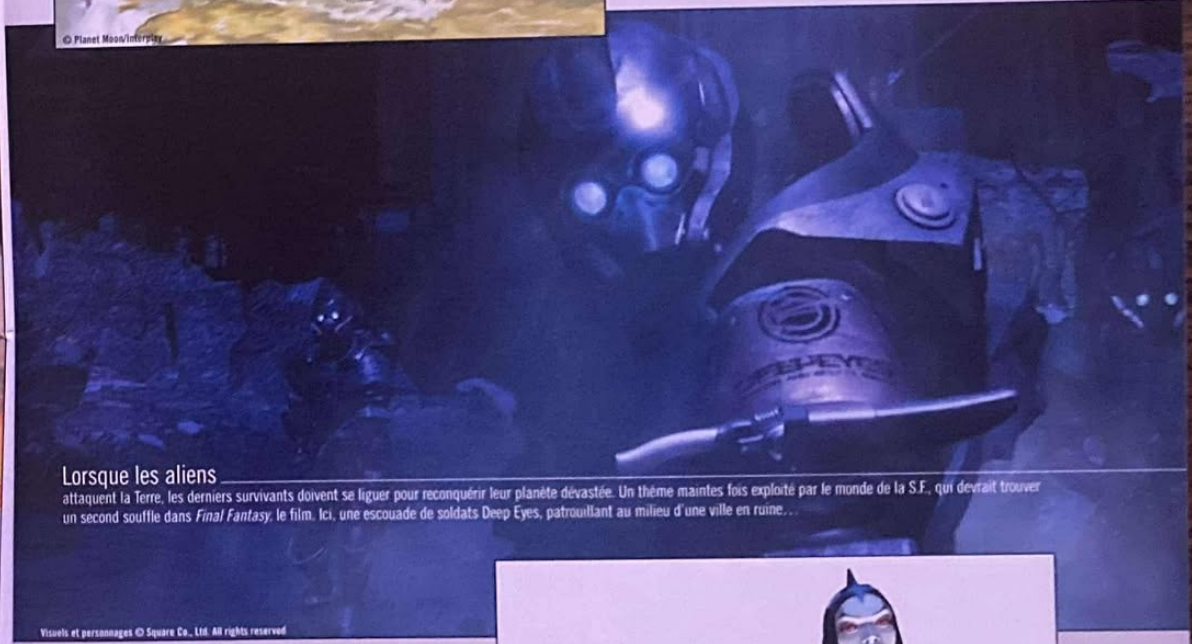
© Planet Moon / Interplay

Tel un King Kong improbable enserrant son appétissante proie, ce Kabuto et cette Delphi revisitent le thème de la Belle et la Bête à leur façon. Tiré de Giants (voir le Casting page 38), ce superbe visuel met en scène deux des trois races que vous pourrez incarner.

Les RPG japonais possèdent des codes graphiques aussi marqués que barrés. Tenez, dans Legend of Dragoon sur PSone, cette créature volante, empruntant à la baleine une partie de son anatomie, n'a-t-elle pas une bouille vraiment hors normes ?

© Planet Moon/Interplay

Si tout le monde n'accroche pas au concept et à l'univers de Giants, rares sont ceux qui restent insensibles à son style graphique.



Lorsque les aliens attaquent la Terre, les derniers survivants doivent se liguer pour reconquérir leur planète dévastée. Un thème maintes fois exploité par le monde de la S.F., qui devrait trouver un second souffle dans *Final Fantasy*, le film. Ici, une escouade de soldats Deep Eyes, patrouillant au milieu d'une ville en ruine…

Visuels et personnages © Square Co., Ltd. All rights reserved

Derrière leur air angélique et leur plastique parfaite, les Delphis de Giants cachent des pouvoirs psychiques, qui en font des créatures finalement plus dangereuses qu'aguicheuses…

© Planet Moon/Interplay

ÉDITEUR : Cryo DÉVELOPPEUR : In Utero DISPONIBLE : en juin 2001

Jekyll & Hyde

Voyage dans un monde graphique

par le PiXX

À y regarder de près, les jeux vidéo ne sont que des interprétations de visions d'artistes, leurs designs étant « aplatis » par tous les outils et les procédés technologiques nécessaires à la construction du jeu lui-même. Pour une fois, on a droit à une exception à cette règle : Jekyll & Hyde. Cette fois-ci, entre le design et la réalisation, l'unité graphique reste la même. Explications…

On vous en a parlé le mois dernier, mais puisqu'il y a toujours des petits nouveaux au fond de la classe qui n'ont pas suivi, mieux vaut faire un petit rappel à propos de Jekyll & Hyde. Ce jeu, développé par In Utero et édité par Cryo, nous proposera de glisser dans la personnalité complexe du docteur Jekyll. L'action se déroulera dans le Londres de la fin du XIXe siècle, juste après les aventures décrites dans le roman de Stevenson. Le docteur Jekyll fait le serment de ne plus jamais devenir monsieur Hyde. Aussi, il se contente d'exercer la médecine dans un asile. Tout va pour le mieux, jusqu'au moment où les fous de l'asile se révoltent et kidnappent la fille du docteur, Laurie. L'intérêt de l'opération est de pousser le docteur Jekyll à redevenir Hyde, afin qu'il puisse leur rapporter un puissant artéfact. Le jeu adopte le genre plate-forme et son parti pris graphique nous force à en parler dans cette rubrique. Rendez-vous donc avec Stephane Levallois, le dessinateur, et Anthony Lejeune, le directeur artistique du projet Jekyll & Hyde.

Y A-T-IL DES CHOSES QUE VOUS N'AVEZ PAS PU EXPLOITER ?

Il y a des choses qu'on n'a pas pu retenir au niveau des personnages, pour des raisons de proportion. Bien que l'on ait pris de nombreuses libertés sur celles-ci par rapport aux proportions d'un homme normal, certains croquis mettaient en scène des personnages aux membres beaucoup trop fins. Du coup, lors de leur intégration dans les décors, on ne voyait carrément plus les membres ! Il a donc fallu corriger la copie. On a aussi rencontré des difficultés d'adaptation des plans du gameplay, lorsque certains décors étaient trop « circulaires ». Mais, pour ce dernier cas, les dessins n'ont pas bougé… Ce sont plutôt les programmeurs qui ont bossé en heures sup'.

COMMENT LE DESIGN DE JEKYLL & HYDE A-T-IL COMMENCÉ ? A-T-IL ABOUTI DÈS LE PREMIER JET ?

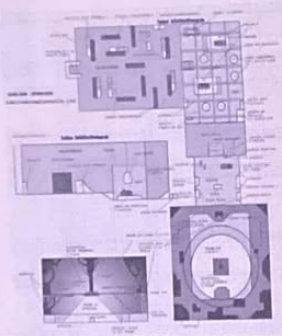
Stéphane Levallois, le dessinateur, venait de terminer, pour Arxel Tribe, les designs de La Légende du prophète et de l'assassin. Le design était très réaliste, avec des décors très historiques, conçus à partir de toute une documentation, le tout travaillé avec un historien.
Et lorsqu'il est arrivé ici, à In Utero, il avait encore les lèvres gercées alors qu'on voulait le faire rire.
Ça s'est fait par paliers, le premier Jekyll ressemblait à l'acteur Ralph Fiennes. Après, ça a changé.

QUEL A ÉTÉ LE DESSIN QUI A INSPIRÉ TOUT LE RESTE ?

La première étude de décors poussée a été réalisée sur la salle de conférence. C'est à travers elle qu'on a un peu étalonné toutes les échelles de manière à faire tenir correctement les personnages, aussi caricaturaux soient-ils, dans cet univers graphique. C'est un peu ainsi qu'on s'est aperçu qu'on allait avoir des soucis techniques pour l'intégration des personnages dans les décors.

AVEZ-VOUS EU DES CONTRAINTES AU NIVEAU DE LA CRÉATION ?

On était tenus par des délais très courts. Alors, il a fallu trouver des solutions de manière à offrir rapidement le maximum de possibilités au jeu, en passant par des astuces graphiques, comme celui du maillage commun à plusieurs personnages. Grâce à ça, on pouvait habiller le même bonhomme avec plusieurs vêtements différents, et, pour que cela ne soit pas trop répétitif, il nous a suffi d'ajouter des accessoires comme des chapeaux, des cannes, des outils ou encore des armes. L'animation étant commune à chaque fois au même type de maillage, on a pu avancer très vite, de cette manière.



COMMENT AVEZ-VOUS FAIT POUR CONCEVOIR LES DÉCORS, EN MATIÈRE DE DESIGN TOUT COMME EN MATIÈRE DE GAMEPLAY ?

Une fois qu'on a atteint le style graphique voulu pour les décors, on a filé les plans conçus par les game designers au graphiste qui les a adaptés. Ça donnait des choses vraiment grandes : sur un tableau, la réalisation graphique a rempli la surface de 5 formats raisins (feuille de dessin de 50 cm x 65 cm) collés en longueur. Mais comme le style graphique était bien abouti et toutes les proportions respectées, on n'a pas eu de mauvaises surprises à ce niveau-là.

Y A-T-IL EU UN « CAHIER DES CHARGES » POUR LE DESSINATEUR, AFIN D'ÉVITER LES « PAINS » INHÉRENTS À CE GRAPHISME ?

Non, pas du tout. En fait, on a repris tous les dessins et on a tout étudié au niveau de la gestion des collisions. D'une certaine manière, ça a été un véritable travail de « destructuration » des graphismes. Comme les décors étaient assez « aériens », on n'a pas eu trop de problèmes. Toutefois, le graphisme du jeu nous a obligés à virer tout ce qui pouvait être horizontal ou vertical. Bon, c'est vrai qu'il y a quand même l'horizontalité du sol mais, au niveau des éléments de décors, on a fait en sorte d'éviter ces deux « niveaux de ligne ».

COMMENT AVEZ-VOUS FAIT POUR RENDRE CET EFFET DE MATIÈRE QUI N'EST PROPRE QU'À LA PEINTURE ?

Lors de la réalisation, on a vu pas mal de créations des studios Disney et quelques dessins de De Crecy. Là, on s'est dit : « C'est comme cela qu'il faut faire. » Si les premières études ont été faites au marker et au rotring, on a pris des outils plus « traditionnels » pour concevoir la suite. Ainsi, on a ressorti les pinceaux, les gouaches, les acryliques et les encres. En plus de ça, il n'y a pas eu de crayonnés avant de passer les éxé (ndr : le document dessin papier) en couleurs. Du coup, le travail avait un côté très spontané. Pour la modélisation, on a dépouillé tous les graphismes de toutes couleurs et on a travaillé sur une forme 3D simple qui n'avait aucun rapport avec le jeu. Puis, on a appliqué des couleurs en aplat (ndr : couleurs brutes non dégradées) et on a cherché à retranscrire la texture particulière des dessins préparatoires en essayant toute une batterie de filtres graphiques sur l'ensemble. Une fois qu'on a trouvé ce qu'on cherchait, il n'y avait plus qu'à se rappeler des filtres utilisés et à les appliquer à tous les décors.

L'Emotion à tout âge

Sans frontières ni limites, la PS2 vous transportera aussi loin que votre esprit peut l'envisager et aussi haut que votre plafond le permettra. Véritable épidémie, le jeu vidéo contamine tous les genres et tous les âges, et on vous le prouve. Laissez-vous tenter…

Remerciements à
L'Oiselerie du Pont Neuf
18, quai de la Mégisserie
Paris 1er.
Tél. : 01 42 36 42 01

Prestige de Perse
Tapis, tapisserie, textile ancien
Tél. : 01 40 11 14 64

La ceinture lecteur MP3
Cette superbe ceinture de cuir tanné s'adaptera à tous les passants de vos pantalons sans vous départir de vos airs musicaux de prédilection. (354 €)

La montre téléphone portable
La tendance est aux montres peu discrètes de par leur taille. Pour éviter tout vol, pensez à l'intégration du portable sur votre montre. (692 €)

Le sac à main radio
Une radio dans le métro, ça fait racaille alors qu'adroitement insérer dans un magnifique sac à main de cuir lissé, c'est très classe. (616 €)

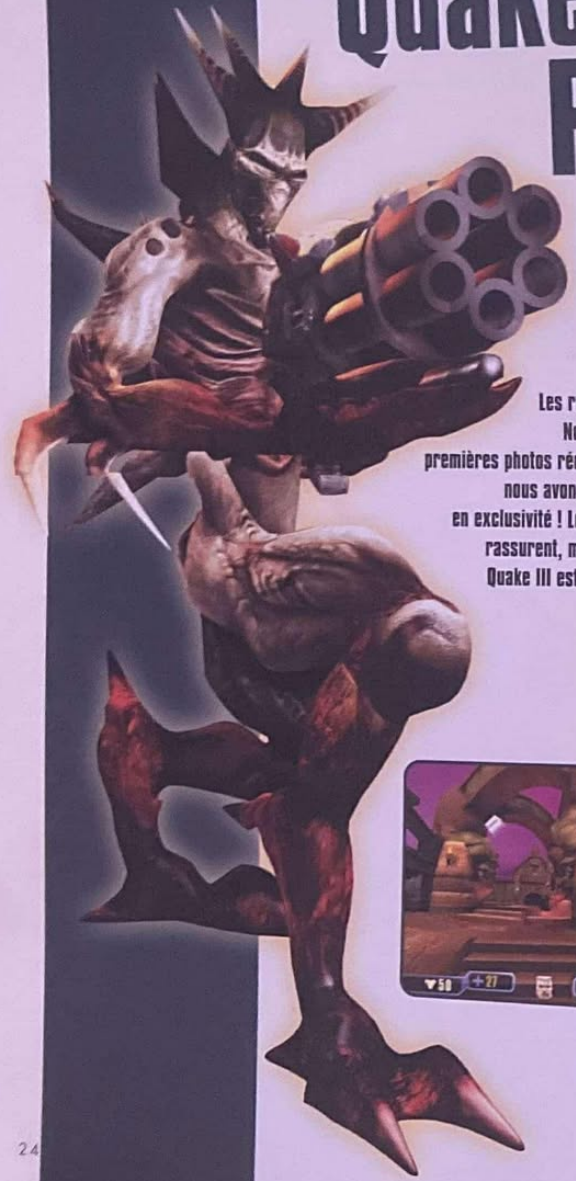
La télévision tableau de maître
Le cadre le plus hip du moment sera celui de votre dernier écran à plasma pour votre original de Monet. (3 500 €)

GENRE : Shoot 3D ÉDITEUR : Electronic Arts DÉVELOPPEUR : Bullfrog/ID Software (G.-B.) DISPONIBLE en mai 2001

Quake III Revolution

Le voile enfin levé

par Grégory Szriftgiser



Les rumeurs allaient bon train. Nous vous avons dévoilé les premières photos récemment, mais, cette fois, nous avons enfin pu nous y essayer, en exclusivité ! Les premières impressions rassurent, mais la question demeure : Quake III est-il un concept intéressant pour la PS2 ?

Certains d'entre vous l'auront remarqué : il ne s'agit pas ici de Quake III Arena sur PS2, mais de Quake III Revolution. Ce nouveau nom reste un peu pompeux : point de révolution à l'horizon, mais juste une adaptation certaine de l'original au format PS2, avec tout ce que cela comprend comme modifications majeures. En effet, vous n'êtes pas sans ignorer que Quake III Arena est un titre PC. Habitués aux FPS, les joueurs micro ont goûté au genre il y a bien longtemps. Ils en ont même frôlé l'indigestion, tant c'est un style commun aujourd'hui. Quake III Revolution reprend les principes de base de son aîné, mais les changements sont suffisamment nombreux pour que l'on puisse comprendre ce nouveau sous-titre.

Le BFG est l'arme la plus puissante. Rapide, destructrice et à dégâts de zone.

Cette arène cachée met en scène des adversaires issus d'un autre jeu de Bullfrog, sur PC : Dungeon Keeper II.

Les space maps de Quake III sont une de ses particularités, très funs en multijoueur.

Dual Shock 2

Tout est là : sur PC, on fragge avec un clavier et une souris, sinon rien. Et pour cause : il n'existe pas de meilleure interface pour ce genre de jeux. Mais Bullfrog, qui s'est chargé de la conversion, a dû se passer de cette possibilité. Non seulement, il n'existe pas encore d'accessoires officiels de cette catégorie à l'heure actuelle, mais ils n'ont en outre qu'une utilité relative, dans la mesure où la PS2 n'en est pas encore à l'ère online, et que seul un jeu offre une compatibilité avec ceux existant en USB : Unreal Tournament. Oui, mais voilà... UT est le concurrent principal de Quake III Arena sur PC, et il n'y a pas de raison, a priori, pour que ce ne soit pas le cas sur PS2 dans sa version renommée « The Tournament », très fidèle à l'originale. Quake III Revolution a donc dû trouver des moyens de se différencier, et il lui faudra, bien entendu, assumer ses choix. Jouer à Quake III à la manette n'est pas une mince affaire. À Play2Mag, nous avons l'habitude de jouer sur toutes les plates-formes, y compris le PC, et nous savons à quel point l'ensemble clavier/souris vaut son pesant d'or pour le FPS. C'est donc avec une certaine amertume que nous nous sommes mis à Quake III Revolution avec la manette toute simple qui équipe chaque PS2.

Idées reçues ?

S'il est vrai que l'achat d'un clavier et d'une souris USB impose au joueur une dépense supplémentaire conséquente, s'ajoutant à celle déjà imposante de la PS2, et que d'autres facteurs entrent en jeu au crédit d'un titre adapté au Dual Shock, il faut également se rendre à l'évidence : le plaisir original d'un Quake III ou d'un UT vient essentiellement de la vitesse de leurs affrontements. Et pour pouvoir jouer à cette vitesse, il faut un clavier et une souris. Pour Bullfrog, il fallait donc revoir la copie de A à Z. Pondre une bonne interface manette pensée et réglée correctement n'était pas tout. Il fallait modifier le jeu plus en profondeur, pour le rendre plus proche de son nouveau public : le joueur console, qui joue devant sa TV, assis dans son canapé confortablement, à quelques mètres de son écran. Rien à voir avec le mordu PCiste qui a le nez sur son moniteur et les mains accrochées à son interface à 101 touches. Mais avant de faire un petit tour des changements majeurs qui ont poussé « Arena » à devenir « Revolution », il me faut rappeler, aux plus ignares d'entre vous, toutes les subtilités de la sauce Quake III. C'est une sauce bien épaisse, limite avec des grumeaux. De couleur rouge. Quake III ne fait pas dans la finesse du grand veneur, loin s'en faut : encore plus violent par certains aspects que The Tournament (oui, il sera bientôt testé !), il en reprend le principe de base. Fragger, toujours fragger, aux détours d'arènes fréquentées par autant d'adversaires en fureur qu'il en faut pour atteindre le plus vite possible la fameuse « fraglimit », celle qui vous déclare vainqueur. Bien entendu, le jeu dispose de plusieurs subtilités pour éviter la routine implacable qu'un principe aussi basique pourrait vite susciter. Le jeu en équipe, la capture de drapeaux, la variété des arènes et des armes sont autant de facteurs qui distinguent un Quake III d'un Galaga. Ahem !, je remonte peut-être un peu loin, mais vous saisissez l'idée. Cela dit, pour une arrivée réussie sur PS2, cela ne suffisait pas.

Des idées neuves nouvelles

Quake III Arena s'est contenté d'une formule très simple pour obtenir son succès. Sur PC, le joueur est habitué à paramétrer son challenge. Il choisit son mode de jeu, règle la difficulté avec précision, tout comme les options graphiques, puis ne se lasse pas d'une série de deathmatchs répétitifs. D'autant qu'il lui faut s'entraîner pour jouer online... Sur PS2, la vitesse d'un Quake III Arena aurait vite frustré le joueur, incapable de réagir aussi rapidement et précisément avec un paddle. Les développeurs ont donc repensé entièrement la campagne. On commence le jeu solo après avoir choisi un personnage parmi ceux proposés, chacun avec des caractéristiques différentes. Vitesse, résistance, puissance de feu, etc. sont autant de facteurs qui modifient légèrement les capacités du personnage dans l'arène. Ensuite, les épreuves qui se succèdent modifient non seulement les arènes, et les forces en présence, mais aussi le style de jeu, et plus précisément l'objectif. Si, pour le premier niveau, il suffira d'atteindre une fraglimit de 5 en un classique deathmatch sans grande subtilité, la suite mélange les différents modes de jeu disponibles dans Quake III. L'intelligence des bots et la géométrie des arènes ont été entièrement réétudiés pour rebalancer le gameplay en faveur de la manette. Ce qui était une toute petite marche nécessitant un saut sur PC est ici automatiquement franchie sans avoir à sauter. Les bots sont plus

Côté armes

On retrouve, bien entendu, dans Quake III Revolution, les armes de la version Arena : gauntlet, shotgun, mitrailleuse, lance-roquettes, fusil à plasma, lance-grenades, et le fameux railgun. De l'extension Team Arena, Quake III Revolution récupère 3 nouvelles armes.

Le chaingun

Sorte de Gateling à la cadence de tir meurtrière et aux balles de gros calibre. Une fois la cible accrochée, elle ne fait pas long feu...

Le railgun

une arme récupérée de Quake II, qui projette une volée de clous meurtriers à courte distance, en tir groupé. Pratique pour ceux qui ne savent pas encore bien viser ou pour tirer sur un groupe d'adversaires.

Lanceur de mines

L'arme de fourbe par excellence, très intéressante en duel lorsqu'on maîtrise bien le chemin suivi par l'adversaire. Les mines se déclenchent dès que l'adversaire s'en approche, et collent sur toutes les parois.

Certains des personnages originaux ont été légèrement modifiés, pour mieux refléter leurs caractéristiques. De nouveaux sont apparus.

malins, mais moins vifs. En clair : ils se déplacent plus intelligemment dans l'arène, mais ne sont pas aussi précis et rapides au tir que ceux sur PC. Enfin, face à la concurrence d'un Tournament, il fallait à Quake III Revolution de nouveaux éléments : modes, armes, etc. C'est chose faite avec l'ajout d'une partie du contenu d'une extension officielle de Quake III Arena : Team Arena. D'autres détails imperceptibles ont également modifié le gameplay : des timings, des distances de saut, etc. Bref c'est un véritable travail de fond qui a été réalisé. Mais sera-ce suffisant ? Il nous faudra le tester en profondeur pour savoir. Côté technique, le simple fait d'avoir caché le jeu pendant si longtemps ne nous rassurait pas... heureusement, il semble bien que Bullfrog ait réussi à tirer l'improbable de la PS2. Car comme on le sait, elle manque gravement de mémoire face à un PC. Et Quake III, sorti il y a pourtant longtemps sur micro, fait encore aujourd'hui l'unanimité grâce à un moteur 3D d'excellence, utilisant des géométries complexes et des textures d'une très grande richesse : tout cela vient au prix d'une mémoire monstrueuse. La transposition d'un code optimisé pour ce genre de machine n'était pas chose aisée pour les programmeurs PS2 de Bullfrog. Ils sont parvenus à un résultat plutôt réussi. Bref, Quake III Revolution a fait l'objet d'une attention toute particulière ; et pour cause. ID Software, les développeurs de la version d'origine, sont très regardants de l'utilisation que font les tiers de leur licence. Nous verrons lors du test, si toute cette bonne volonté et ce talent aura suffi à Quake III Revolution, pour en faire un titre méritant au sein de la ludothèque PlayStation 2.

En mode Quatre Joueurs, les items ont été simplifiés en une simple icône pour conserver la vitesse du jeu.

Entretien avec David Ratcliffe, producteur

Bullfrog, traditionnellement développeur PC, réalise avec Quake III Arena son premier jeu complet sur console. David Ratcliffe, producteur du jeu, a accepté de répondre à quelques-unes de nos questions...

Play2Mag : Combien de temps le développement de Quake III Revolution a-t-il demandé, des premiers sketches jusqu'à la dernière version ?

David Ratcliffe : Nous avons commencé en juillet 2000 et avons lancé la production elle-même en août. Cela fait donc un total de 8 mois.

Quels étaient les principaux problèmes que vous avez eu à résoudre ?

La mémoire, la mémoire, et je vous ai déjà dit la mémoire ? Quake III sur PC a vraiment besoin d'une masse monstrueuse de mémoire (qu'elle soit système ou vidéo), pour atteindre une vitesse et un graphisme aussi fantastiques. Prendre un titre aussi large pour le transposer sur un système qui ne dispose que de 32 mégas de mémoire pour TOUT a demandé beaucoup de compétence et ne fut possible que grâce aux talentueux programmeurs dont nous disposons ici à Bullfrog.

Avec un Quake III Arena originellement conçu pour le multijoueur, a-t-il été difficile pour vous d'abandonner les possibilités réseau ?

Pas vraiment. Il ne faut pas oublier que nous avons toujours un jeu multijoueur ; c'est juste qu'il ne s'agit plus que de 4 joueurs en écran splitté. Quant au réseau, et bien, il n'est juste pas disponible (pour le moment !) ça n'a donc jamais été l'une de nos considérations les plus sérieuses : simplement un état de fait, une réalité du monde...

Les bots de Quake III Arena sont connus pour manquer d'un comportement réellement malin (surtout comparé à ceux d'UT). Comment avez-vous travaillé cet aspect sur PS2 ?

Nous avons beaucoup réglé le comportement des bots, en les balançant pour les niveaux PS2. Nous avons refait leurs routines de déplacement dans les arènes, et avons surtout regardé leur façon de réagir dans ces niveaux et, en fonction, les avons rendus un peu plus intelligents.

Je comprends que vous ayez choisi de reconstruire le gameplay pour qu'il s'adapte bien au Dual Shock 2. Mais êtes-vous sûr que ne pas inclure, en tant qu'option, la compatibilité avec un clavier et une souris USB standard est un choix judicieux, à long terme ?

Il était absolument essentiel de faire en sorte que le jeu se joue au mieux pour l'accessoire que possède tout joueur PS2 : un Dual Shock. Le nombre d'utilisateurs de PS2 qui ont une souris et un clavier USB en sus, pour les brancher sur leur PS2, est très faible. En outre, il ne faut pas oublier que la PS2 est habituellement devant la TV à la maison, c'est-à-dire a priori proche du sol. Comment jouer avec un clavier et une souris par terre ? Je pense que d'autres jeux ont inclus le support clavier souris pour deux raisons : parce qu'ils savent que les critiques ont accès à ce genre d'accessoires et que c'est comme ça qu'ils ont eu l'habitude de jouer à Quake, et parce qu'ils n'ont pas choisi de passer du temps et de l'énergie à refaire le gameplay et rebalancer les niveaux PC pour être sûrs qu'ils passaient à merveille avec un Dual Shock. Il ne faut pas oublier qu'il n'y a pas un seul niveau dans Quake III Revolution qui n'ait pas été reréglé pour être joué parfaitement à la manette. Si vous pensez que personne ne critique Time Splitters pour ne pas être compatible clavier/souris, alors pourquoi ? Parce que c'est un jeu PS2, et Quake III Revolution est aussi un jeu PS2 !

Lorsque vous avez vu pour la première fois la version Dreamcast, qui est brillamment réussie, quelle a été votre première réaction ?

« Merde, mais c'est vraiment bien ! » : nous ne souhaiterions jamais à une version de Quake d'être mauvaise, mais celle-ci a vraiment fait monter la pression, niveau qualité, et nous savions qu'il nous faudrait parvenir à faire encore mieux !

Pensez-vous que convertir un jeu comme Quake III est une tâche plus difficile sur PS2 que sur Dreamcast ?

Globalement oui, car même si la Dreamcast n'est pas un PC, elle est intrinsèquement plus proche de cette plate-forme (surtout dans la façon dont elle gère le graphisme), ce qui veut dire que l'architecture originale de Quake III est bien plus facile à transporter sur cette machine. Nous avons eu à refaire tout l'aspect bas niveau du moteur graphique, pour nous permettre d'obtenir la résolution des textures et la vitesse sur PS2.

Comment s'est déroulée la collaboration avec ID Software ?

Fantastique. Le jeu ne serait pas le même sans leur contribution. Ils ont été très ouverts aux changements que nous leur avons proposés, et aux améliorations qu'il fallait apporter à Quake III Arena. Au final, ils ont approuvé tout ce que nous voulions faire. Ils ont investi beaucoup de temps et d'efforts avec nous pendant les dernières étapes de polissage, pour être sûrs que le jeu « méritait » le nom Quake III

L'ajout de l'expérience, la modification des timings, des réactions des bots, etc. : toutes ces idées étaient-elles les vôtres ou est-ce qu'elles ont émergé en conjonction avec ID ?

Les idées originales étaient nouvelles et ont été entièrement le fait de l'équipe de design et de développement, ici, à Bullfrog. Cependant, ID nous a donné énormément de feedback et a fait de nombreuses suggestions pendant que nous implémentions le tout. Cela a été un processus de coopération.

EN TOUT FAN DE FOOT SE CACHE UN MANAGER QUI NE DEMANDE QU'A S'EXPRIMER!

Officiellement cautionné par Roger Lemerre

"LE MEILLEUR DU GENRE!" - PlayPower

SORTIE : 02/04/01

LA 1ère SIMULATION DE MANAGEMENT DE FOOTBALL SPECIALEMENT CONÇUE POUR PLAYSTATION

PlayStation

Etes-vous prêts à devenir un manager de foot de légende ? Saurez-vous choisir les bonnes tactiques, améliorer les entraînements, vous assurer que vos dénicheurs de talents repèrent les bons joueurs et fixer au plus juste le prix des places ? Si vous en êtes capables, alors tentez l'expérience ! Contient les statistiques de la mi-saison 2000-2001 des championnats français et anglais. Roger Lemerre - la Sélection des Champions, est également compatible PS2.

Codemasters

GENIUS AT PLAY

© 2000 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ('CODEMASTERS'). ALL RIGHTS RESERVED. 'CODEMASTERS'® IS A REGISTERED TRADEMARK OF CODEMASTERS. 'LMA MANAGER 2001'™ AND 'GENIUS AT PLAY'™ ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. THIS PRODUCT IS EXCLUSIVELY ENDORSED BY THE LEAGUE MANAGERS ASSOCIATION. REFERENCES TO FOOTBALLERS, MANAGERS OR TEAMS IN THE GAME DO NOT IMPLY ANY ASSOCIATION BETWEEN THEM AND THE GAME. PROFILES OF INDIVIDUAL PLAYERS ARE BASED ON OPINIONS HELD IN GOOD FAITH AND ARE NOT STATEMENTS OF FACT. ANY SIMILARITY BETWEEN MANAGERS, COACHES OR REFEREES AND THEIR REAL-LIFE EQUIVALENTS IS ENTIRELY COINCIDENTAL. "LE GENIE DU JEU"

GENRE : Simulation de football cafflssime **ÉDITEUR :** Konami **DÉVELOPPEUR :** KCET (Japon) **DISPONIBLE** en octobre 2001

Winning Eleven 5

Football is my life !

par Julien Chièze

La série des ISS Pro n'a de cesse de repousser les limites de la simulation de football. Avec l'arrivée de Winning Eleven 5, comme on le nomme au Japon, Konami réalise un véritable tour de force. Que les accros au foot se réveillent, le foot sur PlayStation 2 porte un nom : ISS !

Plus d'une année de passion vouée au ballon rond. Des mois d'entraînements intensifs. Des semaines consacrées à la maîtrise absolue de l'art de la kaktoïfication. Des soirées entières improvisées en tournois de haut niveau. Des heures passées à s'égosiller et à s'enthousiasmer devant la magnificence d'un jeu, de notre jeu ! Vous l'aurez compris, depuis que nous avons croisé la route du mythique ISS Pro Evolution, notre vie a littéralement été bouleversée. Et vous pouvez être persuadé qu'avec l'arrivée de son successeur 128 bits, j'ai nommé : World Soccer Jikkyô Winning Eleven 5, la flamme n'est pas prête de vaciller. Alors même si la plupart d'entre vous devront, patiemment, attendre jusqu'au mois d'octobre prochain pour poser leurs mains sur ce Graal footballistique, comptez sur nous pour vous projeter au cœur de cet événement. Le premier jeu culte de la PlayStation 2 vient de naître !

Un chaudron prêt à s'embraser

Développé par la brillante équipe de KCET (à ne pas confondre avec KCEO, responsable du laborieux ISS déjà sorti sur PS2), Winning Eleven 5 s'impose comme la véritable suite de l'incroyable ISS Pro Evolution 2, récemment paru sur PSone. Concentré de plaisir ludique, la série des Winning Eleven, comme on l'appelle au Japon, représente l'aboutissement ultime en matière de simulation footeuse, et autant dire que notre impatience n'avait d'égal que notre exigence. Autant l'admettre, avec ce nouveau volet, le réalisme franchit une fois de plus un palier assez sidérant. À ce titre, notre première émotion fut sans conteste d'ordre esthétique. Le simple fait de pénétrer dans l'enceinte d'un des quatre stades de légende disponibles impose le respect, tant la réalisation graphique surpasse tout ce qui avait été conçu jusqu'à présent. San Siro, stade prestigieux du Milan AC, l'imposant Maracana, véritable sanctuaire du foot brésilien, Highbury, paisible stade des gunners d'Arsenal et le stade de Kuip, antre du Feijenoord Rotterdam dont la particularité est de proposer un toit escamotable, ainsi qu'une pelouse chauffée... Oui, c'est une certitude, l'immersion est immédiate. Surtout qu'une ambiance électrique se déverse par vagues successives alors que des fumigènes fleurissent dans les gradins, que les supporters entonnent des chants bien patriotiques, tout en brandissant fièrement leurs drapeaux, sortes d'oriflammes modernes. À l'entrée des joueurs modélisés avec une précision chirurgicale (on reconnaît instantanément le visage des stars de chaque équipe), les papiers s'abattent sur la pelouse et la tension monte d'un cran lors des hymnes nationaux. Incroyable de réalisme, l'atmosphère qui se dégage de ces premiers instants tranche singulièrement avec ce qu'on était habitué à voir sur console. Déjà fort impressionnés, nous ne sommes pourtant pas au bout de nos surprises car, comme nous l'apprend Shingo Takatsuka, producteur de Winning Eleven 5, la version européenne sera encore retravaillée afin de retranscrire plus précisément, une ambiance des stades qu'il juge « beaucoup plus hostile qu'au Japon ». Jamais simulation de foot n'aura été aussi chaude...

Au-delà de nos espérances

Après une telle entrée en matière, restait à vérifier que l'ossature principale du jeu avait, elle aussi, évolué vers plus de perfection. Dès les premières foulées, la richesse du gameplay s'impose comme une nouvelle référence en la matière. Quelques changements sont notables par rapport au précédent volet, et la prise en main, intuitive, s'illustre instantanément par sa précision diabolique. Toutes les finesses du football semblent, ici, être prises en compte, et il est difficile d'éviter le tournis tant les actions paraissent s'enchaîner avec souplesse. Force de frappe, geste technique (de nombreuses manières de feinter existent désormais), dribble, vitesse de course (il en existe deux !), pied d'appui, poste occupé sur le terrain... Chaque mouvement peut dorénavant s'appréhender avec différent niveau d'exécution, sans compter que chaque joueur dispose aussi de caractéristiques propres, particulièrement importantes. Ainsi Zinedine Zidane, Andrei Shevchenko, Gabriel Batistuta, Roberto Carlos, Gonzales Raul ou Alessandro Del Pierro ne se dirigent pas de la même manière, ne réagissent pas de façon équivalente face au but, ne dribblent pas exactement pareil... enfin, comme dans la réalité, ce sont des joueurs réellement différents ! Bluffant. Dans le domaine de l'animation, de nombreuses améliorations sont aussi notables. Tout d'abord, l'affichage en 60 images/seconde décuple la fluidité de l'action, permettant ainsi de donner beaucoup plus de mordant au déploiement de chaque phase de jeu. En outre, cette fluidité accrue alliée à un ajustement des animations offre une maniabilité encore plus instinctive. Les joueurs réagissent vraiment au quart de tour, peuvent enchaîner leurs gestes de manière beaucoup plus prompte et déliée (il est, par exemple, possible d'enregistrer ses actions avant même d'avoir reçu le ballon !). La prodigieuse physique de la balle a, elle aussi, subi une refonte complète, pour un résultat vraiment criant de vérité. Finalement, au premier abord, seules les frappes sèches nous intriguaient quelque peu par leur manque de pêche. Cependant, après plusieurs matchs acharnés, le déclic se produit. Dans leur quête sans fin du réalisme, les développeurs ont décidé de faire primer la construction, sur le football champagne. Ainsi, plusieurs éléments entrent désormais en ligne de compte pour décocher le tir parfait : le placement du corps, le positionnement du pied (gaucher ou droitier, tout change !), la course d'élan,

Les reprises de volée et autres gestes techniques exigent un timing très précis.

Davids et son look bien stylé est un véritable poison. Sa puissance physique a été ici particulièrement bien retranscrite.

Contrairement à FIFA 2001, il faudra vraiment se battre dans Winning Eleven 5 pour faire trembler les filets.

Au sommet de leur art

Les graphistes de Winning Eleven 5 se sont littéralement surpassés. Ainsi, contrairement aux joueurs bodybuildés, mal proportionnés et peu reconnaissables de FIFA 2001, les plus grandes stars du football mondial sont ici instantanément reconnaissables. Une véritable prouesse. En outre, sur le terrain, les différents joueurs disposent d'une intelligence Artificielle hors normes. Les schémas tactiques chers à notre Aimé Jacquet national sont respectés à la ligne : il est possible de faire évoluer sa formation en temps réel, les défenseurs se montrent particulièrement rugueux, vos coéquipiers vous épaulent à merveille... Si vous poussez le vice jusqu'à laisser la console contrôler deux équipes, promis, vous aurez l'impression d'assister à un véritable match aussi rythmé que réaliste.

Des gestes techniques remarquables

S'il est dommage de constater que les ralentis ne seront toujours pas accessibles à tout instant du match, les replays des buts impressionnent déjà. Position du corps en équilibre, regard tendu vers son objectif, attitude paniquée des défenseurs, pas de doute, les développeurs de KCET sont des passionnés et des acharnés. Et ce n'est que le début car, comme le déclare Shingo Takatsuka : « Nous souhaitons aussi que vous puissiez reconnaître instantanément les joueurs grâce à leur look, mais aussi à leurs techniques propres. En observant Ryan Giggs (attaquant à Manchester United), je me suis d'ailleurs rendu compte que notre système de dribble pourrait encore gagner en réalisme. Nous allons donc réviser ce secteur de gameplay, afin que les joueurs disposent de capacités identiques à ce qu'ils nous montrent sur le terrain. »

Une véritable profondeur

Avec 53 équipes internationales et 33 équipes de club (dont l'OM, le PSG, Bordeaux et Monaco pour la France), vous aurez déjà de quoi faire dans les 8 compétitions proposées (International Cup, Konami Cup, International League, European Cup, African Cup, American Cup, Asian Cup et Master League). Mais laissons le soin à Shingo Takatsuka de vous présenter la petite nouveauté fort intéressante : « Pour pleinement satisfaire les joueurs européens, nous avons constaté qu'il nous fallait enrichir notre Master League (une sorte d'équivalent à la Champion League). La gestion des clubs a aussi quelque peu évolué afin que bâtir une équipe composée de joueurs d'exception soit encore plus réaliste. Par exemple, si vous souhaitez vous assurer les services de Zidane, il faudra se battre sur tous les tableaux afin d'être sûr qu'en fin de saison, vous puissiez bien monnayer son contrat pour qu'il ne soit pas tenté de rejoindre une autre équipe. » La grande classe, assurément.

la pression imprimée sur les touches analogiques… et la qualité du joueur ! Si vous cumulez ces paramètres, dans ce cas, vos frappes partiront à la vitesse de la lumière. Impressionnant. Dans ce registre, les fans remarqueront aussi que la jauge de puissance monte bien moins vite que dans ISS Pro Evolution 2. Il est donc possible de mieux doser sa frappe pour placer son ballon avec une étonnante précision. Constat immédiat, la marge de progression s'annonce exceptionnelle, et la différence entre un néophyte et un joueur expérimenté risque d'être plus flagrante qu'auparavant. Le jeu n'en devient pas pour autant plus complexe, juste beaucoup plus profond, plus naturel aussi. Quoi qu'il en soit, pas de mystère, pour briller à un jeu estampillé Winning Eleven, il n'existe qu'une méthode : l'entraînement toujours et encore !

L'Europe, la terre promise

Devant tant de qualités (on regrettera juste des temps de chargement un peu longuets), difficile de ne pas laisser libre cours à un enthousiasme débordant. Pourtant, avec l'habituelle modestie des meilleurs artistes, Naoya Hatsumi, designer en chef, ne peut s'empêcher de s'avouer encore insatisfait de son œuvre. Son vœu le plus cher ? Rendre la conversion européenne, à paraître en octobre prochain, toujours plus parfaite ! « Nous aurions, bien évidemment, préféré créer des joueurs encore plus détaillés, mais il nous aurait fallu alors beaucoup plus de temps. Nous avons débuté le développement en mai 2000 avec comme objectif une sortie en mars 2001 au Japon. Il s'agit d'un des plus courts délais qui me furent imposés ; et pour parvenir à respecter notre engagement, il a été nécessaire de doubler les effectifs. Alors même si Winning Eleven 5 est déjà très réussi techniquement (ndr : nous pouvons vous le confirmer), je pense sincèrement que beaucoup de travail peut encore être effectué. Ainsi, nous sommes persuadés que la version européenne profitera d'améliorations graphiques notables, pour la simple et bonne raison que nous disposons de beaucoup plus de temps pour tout peaufiner. Par exemple, vous pourrez noter que le joueur réagira de manière différente en fonction de la manière dont il réceptionnera la balle. L'animation ne sera pas la même s'il capte le ballon du pied droit ou du gauche. » Cet homme est fou… Mais tant mieux pour nous ! En tout cas, chez Konami, on semble avoir bien compris que l'Europe représente le cœur du football, et après les premières banderilles plantées par l'intermédiaire d'ISS Pro Evolution 1 et 2, l'équipe de KCET est bien décidée à porter le coup de grâce. Une vision amplement partagée par Shingo Takatsuka, visiblement très conscient des améliorations à apporter sur notre version Pal. « Pour être tout à fait franc, nous utilisons les mêmes données de motion capture depuis trois ans, mais c'est un facteur que nous allons bientôt changer. En effet, dans les semaines à venir, nous allons déménager dans de nouveaux bureaux disposant d'un studio de motion capture intégré ! Nous allons en profiter pour remanier les attitudes des joueurs, ainsi que leurs réactions face à différentes situations de jeu. Mais la véritable nouveauté reste que nous pourrons intégrer n'importe quelle animation, la retravailler autant de fois que nécessaire, et ce, à n'importe quel moment au cours du processus de développement. Si un geste ne nous plaît pas, pas de problèmes. Nous le referons jusqu'à ce que nous le jugions parfait ! » C'est une certitude, nous n'avons pas fini d'être surpris et c'est bien là que réside le secret sans cesse renouvelé d'ISS. Alors, si à l'heure actuelle Winning Eleven 5 s'impose comme le meilleur jeu de foot toutes consoles confondues, notre version européenne s'annonce d'ores et déjà comme un véritable monument.

Avant de parfaitement maîtriser l'art du coup franc, il vous faudra passer plusieurs heures d'entraînement. Une étape obligée.

La sévérité des arbitres vous obligera à construire votre jeu, plutôt qu'à tenter de détruire celui de votre adversaire.

Les joueurs focalisent constamment leur attention sur la trajectoire de la balle, décuplant ainsi l'intensité dramatique de certaines actions.

Freinage d'urgence N°18
Technique mixte : caoutchouc et bitume

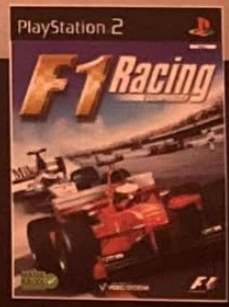
Dérapage N°6
Technique mixte : caoutchouc et bitume

Tête à queue N°16
Technique mixte : caoutchouc et bitume

Burnout N°12
Technique mixte : caoutchouc et bitume

F1 Racing Championship sur PlayStation 2, pour les artistes

> Joypad : 8/10
> PlayStation 2 Magazine : 8/10



PlayStation 2
Developed and distributed by Ubi Soft
PUBLISHED BY VIDEO SYSTEM

GENRE : Simulation de rugby ÉDITEUR : Electronic Arts DÉVELOPPEUR : [illegible] Sports (G.-B.) DISPONIBLE en été 2001

Rugby 2002

par Julien Chièze

La PS2, nouvelle terre de l'ovalie

Si Napoléon était encore de ce monde, je suis persuadé qu'il aurait sa place dans l'équipe d'Electronic Arts, section « conquête de nouveaux marchés ». D'ailleurs, le dernier fait d'armes d'EA se nomme Rugby 2002, histoire de nous prouver qu'il n'y a pas que les ballons tout ronds dans notre vie vidéoludique…

« La quantité n'est que prélude à la variété » aurait pu déclarer dans un instant de génie, un philosophe illuminé. Pourtant, ce n'est pas encore le cas. Pourquoi ? Eh bien, peut-être tout simplement parce que cette pensée s'avère plus que contestable. En effet, prenons l'exemple innocent du marché de la simulation sportive. Ainsi, s'il existe plusieurs dizaines, voire centaines de simulations de football, de basket, de foot américain, de hockey sur glace, de formule 1, ou même de jeux ultra-pointus sur le billard ou le bowling, en ce qui concerne le « Rubby » très cher à Pierre Albaladejo, Bala pour les intimes, le néant n'est pas si éloigné. Alors, certes, les puristes parviendront bien à citer deux ou trois titres, tels que le très honnête Jonah Lomu Rugby de Codemasters ou Super League Championship Rugby Manager de Midas, mais ensuite… hum, eh bien, ensuite, ils pourront économiser leur salive. C'est déjà ça, remarquez, en cette période de fièvre aphteuse. Ah tiens, d'ailleurs, amusant de constater à quel point cette fameuse maladie épizootique entretient un certain lien avec le rugby. Ainsi, pour ceux qui ne seraient pas supra au courant, sachez juste que le célèbre tournoi des VI Nations (l'équivalent de la Coupe d'Europe des Nations version ballon ovale) est actuellement en suspens en Angleterre à cause de l'épidémie. Des matchs ont même été purement et simplement reportés. Pourtant, pas de panique, car Electronic Arts s'apprête à enflammer votre PlayStation 2 au rythme des mêlées, drops, essais et autre Haka made in New Zealand. Ainsi, même s'il ne sera que virtuel, il y aura bientôt du rugby sur votre télé. Une nouvelle preuve de l'utilité du jeu vidéo dans nos sociétés soi-disant modernes.

Premiers pas dans la boue

Autant vous prévenir sans plus tarder : contrairement à la plupart des titres de l'éditeur, Rugby 2002 se veut être une véritable simulation. L'esbroufe et le feeling arcade n'auront donc pas droit de cité ici. Rassurant. En revanche, lorsque Electronic Arts s'oriente vers la simu', les développeurs ne font pas les choses à moitié en passant d'un extrême à l'autre. Résultat, dès vos premières parties, vous vous retrouverez bien seul face à une flopée de touches et combinaisons en tout genre. Après un décompte méticuleux, il est possible de dénombrer 33 paramètres de jeu à mémoriser (souvent très complexes contrairement à un jeu de foot, par exemple), allant de la simple passe à une gestion quasi chirurgicale des réceptions de drop. Dans ces conditions, si vous n'avez pas le courage d'engloutir plusieurs heures dans le Tutorial, vous comprendrez aisément que retenir l'ensemble relèvera du miracle pour le commun des mortels ; (remarquez, 33 paramètres, l'âge du Christ, les miracles, tout ça, finalement, il n'y a pas de mystère). D'un autre côté, afin de bien retranscrire toutes les subtilités tactiques du rugby, il semblait difficile d'épurer cette liste de commandes, sans oublier que la richesse de ces paramètres représente la garantie d'une bonne profondeur de jeu. On ne peut pas tout avoir…

Ça vous étonnera peut-être, mais rien que l'introduction de la balle lors d'une mêlée nécessite un bon doigté.

Des colosses bien amorphes

Les premières foulées sur la pelouse de Twickenham, Ellis Park, Murrayfield ou l'un des 23 stades disponibles produira une sensation assez contrastée. D'un côté, Rugby 2002 prône un déploiement du jeu rythmé et plutôt convaincant ; de l'autre, dans les faits, les matchs manquent d'un soupçon d'intensité. Certes, les impacts plutôt violents lors des prises de balle sont clairement bien restitués, mais le jeu construit par vos adversaires reste un peu amorphe. En effet, dans cette version bêta (loin d'être définitive), ces derniers ne pensaient pas trop à construire sur les ailes, préférant foncer singulièrement dans le tas ou, dans le meilleur des cas, botter en touche. Il en découle une action sans cesse hachée, voire parfois assez brouillonne. Je sais ce que les spécialistes rétorqueront : « Mais c'est ça, l'esprit du rugby ! ». Mouais, bah, pas à ce point-là, je vous assure ! Les développeurs devront donc penser à dynamiser un peu l'ensemble, et surtout peaufiner les routines d'Intelligence Artificielle. Dans un registre plus technique, si les joueurs ne se révèlent pas très détaillés, quelques sympathiques effets graphiques relèvent néanmoins l'impact visuel de cette production. Ainsi, on pourra apprécier l'absence d'enchevêtrements de polygones lors des regroupements, mais aussi les vêtements qui se salissent sévèrement au cours du match, les conditions climatiques bien retranscrites ou encore la présence d'arbitres de touche. Pourtant, certains éléments produisent un mauvais effet. Ainsi, si nous ne nous attarderons pas sur la modélisation assez sommaire des joueurs, ni sur le manque évident de vie dans les stades, quelques détails esthétiques gagneraient toutefois à être vite améliorés pour renforcer la cohérence du titre. Par exemple, même si les joueurs de rugby ne disposent pas encore de l'aura des milliardaires du ballon rond, dommage cependant qu'on ne puisse même pas reconnaître les joueurs emblématiques de chaque nation. Pour vous donner une petite idée de la situation actuelle, vous retrouverez toujours les mêmes faciès dans les différentes équipes (genre le gars à la barbiche, le mec avec le bandeau, celui avec le casque, etc.), et voir les rugbymen japonais arborer des visages occidentaux risque d'en surprendre plus d'un. Pourtant, malgré ces quelques lacunes, Rugby 2002 a au moins le mérite de s'intéresser à un sport encore ludiquement méconnu. Son approche très, trop « stricte », en découragera peut-être certains, mais les adeptes de ce sport devraient néanmoins trouver matière à agrémenter leurs bien belles troisièmes mi-temps. Espérons être bientôt agréablement surpris.

À l'image de la plupart des animations, la poussée des arrières pour saisir la balle est assez bien rendue.

Petit raffinement propre aux véritables simulations, la prise en compte du vent reste indispensable pour ne pas vendanger les actions les plus délicates.

Si on regrettera que les joueurs ne soient pas plus détaillés, de nombreux effets graphiques viendront égayer vos prestations.

À la source du réalisme

Comme souvent dans les productions Electronic Arts, les animations de Rugby 2002 ont bénéficié d'un soin tout particulier. Les gestes motion captures n'ont pas été trop exagérés et respectent ainsi bien mieux l'esprit du sport. Les joueurs évoluent avec dynamisme, les foulées sont nerveuses, les mouvements dans l'ensemble bien déliés et précis. Alors, bien sûr, il subsiste encore quelques attitudes un peu étonnantes (notamment les soudaines passes dans le dos), mais gageons que ces dernières ne seront probablement pas conservées dans la version finale.

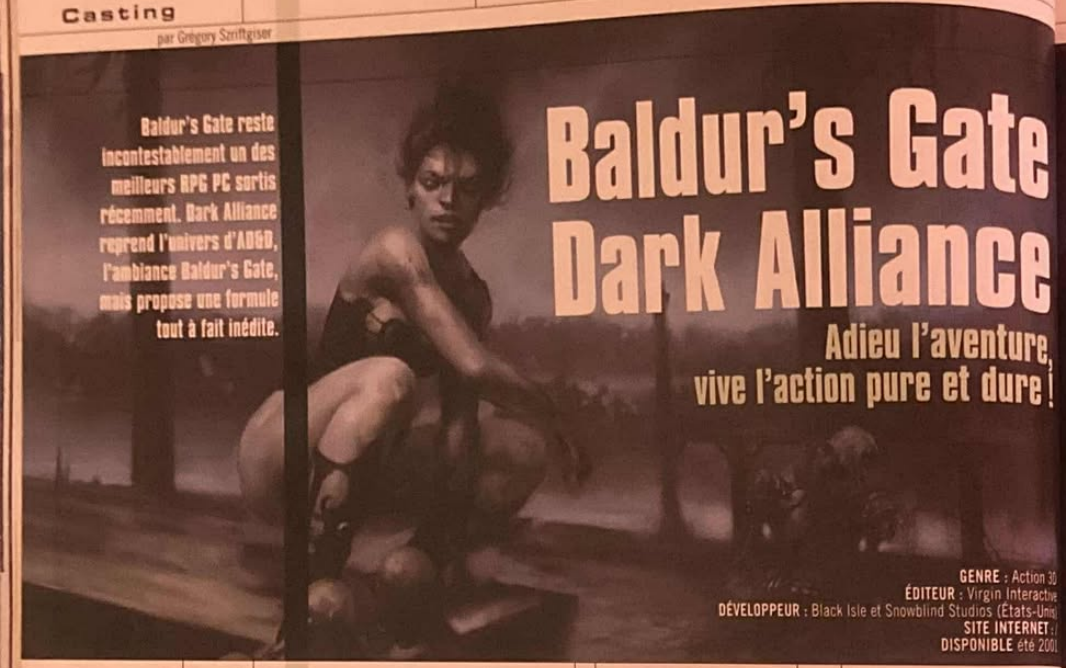
Faire avancer massivement son pack requerra un timing assez précis… et beaucoup d'entraînement.

par Grégory Szriftgeiser

Baldur's Gate Dark Alliance

Adieu l'aventure, vive l'action pure et dure !

Baldur's Gate reste incontestablement un des meilleurs RPG PC sortis récemment. Dark Alliance reprend l'univers d'AD&D, l'ambiance Baldur's Gate, mais propose une formule tout à fait inédite.



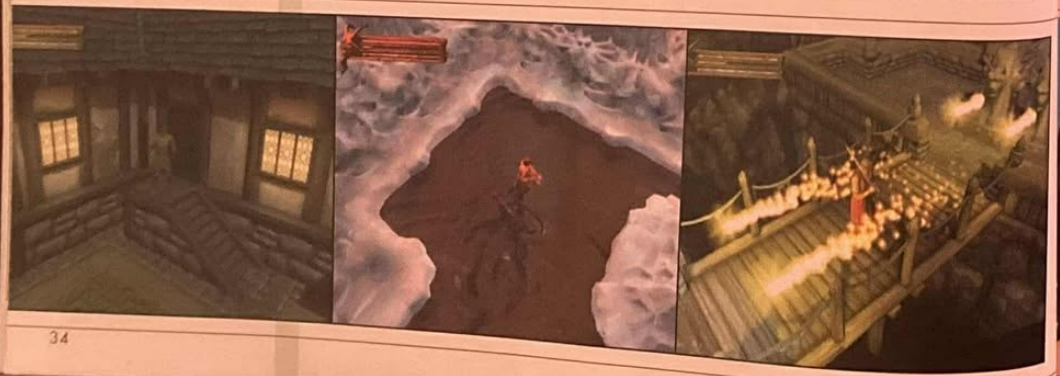
GENRE : Action 3D
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Black Isle et Snowblind Studios (États-Unis)
SITE INTERNET :
DISPONIBLE été 2001

L'inévitable inventaire. L'apparence du perso changera en fonction de l'équipement choisi.

On avait évoqué l'adaptation du best-seller Baldur's Gate sur PS2. Aujourd'hui, il ne fait plus aucun doute que, même avec la meilleure volonté du monde, ce serait une tâche impossible : cet extraordinaire RPG, tenant sur 5 CD-Rom, nécessite un tel volume de mémoire pour ses graphismes 2D hauts en couleur et en détail, que la PS2, totalement inadaptée à ce genre de rendu, ne s'y prête guère. Mais forts d'une licence aussi vendeuse et qui plus est appuyée par le plus connu et le plus vendu de tous les jeux de rôle traditionnels, j'ai nommé AD&D, Virgin et Bioware ne pouvaient qu'en profiter pour entrer plus avant dans l'univers PS2.

Comme d'hab'

Une fois de plus, la ville de Baldur's Gate se trouve menacée par une ombre inconnue. Les problèmes et le chaos se répandent même dans la campagne environnante : les voleurs et brigands de tous poils se multiplient, les temps deviennent de plus en plus difficiles. Cherchant désespérément refuge, vous prenez la fuite avec votre famille. Mais en chemin, une troupe de voleurs vous tombe dessus, vous forçant à vous séparer des vôtres. De retour au lieu de l'embuscade, vous vous rendez compte que votre sœur a été emmenée par les malfaiteurs… Il vous faudra vite la retrouver, c'est sûr, mais quelque chose de plus vaste se trame derrière tout ça. Les voleurs en question disaient venir de Baldur's Gate pour vous chercher tout particulièrement. Arrivé à la plus grosse ville de la Côte des Épées, vous découvrirez que vous êtes peut-être le dernier rempart capable de se dresser contre la menace du moment. Dark Alliance propose un scénario en 3 actes, qui regroupe 30 niveaux de jeu à traverser avec un personnage bien évidemment évolutif. Trois classes différentes sont proposées au départ, et l'ensemble du système reprend la 3e édition, tout juste parue, de l'ancêtre Advanced Dungeons & Dragons. Pour ceux qui n'ont pas fait le rapprochement, l'univers de Baldur's Gate se situe dans les Royaumes Oubliés, probablement l'un des mondes les plus populaires créés pour le jeu de rôle.



Changement d'optique

Fini l'aspect pur RPG, donc. Dark Alliance est résolument axé action, même si, bien entendu, le côté RPG est toujours présent ; avec une licence comme celle d'AD&D 3, il en serait dommage autrement. Mais c'est un titre qui vous opposera surtout à des myriades de monstres, à la manière d'un Diablo. Techniquement, ce que nous avons pu voir pour le moment, de même que les images illustrant ces pages augurent du meilleur. Effets spéciaux à gogo, modélisation des personnages et des monstres précise, décors fouillés… Tout cela semble bien attrayant, ma foi, d'autant que l'aventure, fortement scénarisée, peut être jouée en solo ou à deux en même temps ! En outre, la progression ne passera pas uniquement par le massacre en règle. Un certain nombre de quêtes, puzzles et NPC (personnages non joueurs) viendront varier un peu tout ça, tout en permettant de trouver de nouvelles sources d'expérience pour faire monter le niveau d'expertise de votre personnage. Tout cela suit les règles le plus fidèlement possible ; seul gros changement, les sortilèges et autres capacités spéciales. Normalement, dans AD&D, il faut dormir pour regagner l'habilité de lancer les sorts mémorisés, et chaque sort nécessite en outre un certain nombre de composants plus ou moins rares. Cet aspect du jeu ne se prêtant pas particulièrement bien à une action frénétique et massive, Dark Alliance a opté pour un système basé sur une jauge de mana, qui se regagne petit à petit ou par l'intermédiaire de potions. En tout cas, le jeu a été spécialement développé pour pousser la PS2 et tirer parti de ses forces. Reste à espérer que la formule sera aussi prenante que celle de Diablo en son temps, tout en apportant suffisamment d'éléments RPG pour éviter la répétition porte/monstres/trésors…

Le moteur du jeu trace des décors et des personnages incroyablement lissés : pas un polygone n'est apparent.

Un Beholder, monstre mythique du jeu de rôle original, exerce sa magie sur le héros…

Délit de sale gueule

Petite galerie de portraits : les monstres qui peuplent Baldur's Gate Dark Alliance ne sont pas inconnus des aficionados. La chasse aux XP passera par moult combats contre des créatures comme celles ci-dessous !

Je veux des combats dignes de moi. Je peux.

6e sens

LE PORTAIL DE SERVICES DE BOUYGUES TELECOM

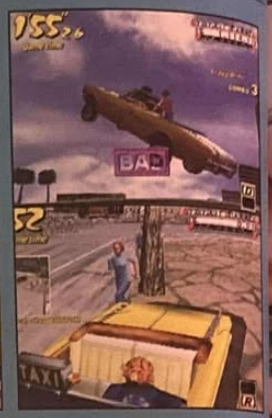
Découvrez nos jeux sur 6sens.com

par Jean Santoni

Crazy Taxi

Sega s'agite

Les premiers titres Sega ne tarderont plus à arriver. C'est Crazy Taxi, un succès sur Dreamcast qui devrait ouvrir le bal. Les réjouissances commencent.



GENRE : Course auto
ÉDITEUR : Sega
DÉVELOPPEUR : Hit Maker (Japon)
SITE INTERNET : www.sega.com (en anglais)
DISPONIBLE en août 2001

Les stars de Sega

Derrière cette adaptation de Crazy Taxi, se cache en fait « Le » studio vedette de Sega : AM3 (Virtua Fighter, Virtua Tennis, Virtua On…). Rebaptisé Hit Maker, ce staff de développement sous la direction d'Hisao Oguchi emploie actuellement plus de 120 artistes, designers et programmeurs. Cette équipe dispose d'un savoir-faire qui ne laisse augurer que de bonnes choses pour l'avenir. Sinon, dans un tout autre registre, nous venons d'apprendre une triste nouvelle : la mort d'Isao Okawa, le président de Sega. Rappelons que M. Okawa n'avait pas hésité à revendre ses actions pour combler le déficit de son entreprise et ainsi sauver des centaines d'emplois. Un grand monsieur…

San Francisco et ses reliefs déments.

L'arrivée de Sega sur PlayStation va permettre aux joueurs d'avoir accès à une ludothèque de qualité. Car si le marketing n'a jamais vraiment été le fort du géant nippon, (cf. échec de la Saturn, la console concurrente de la PlayStation, et plus récemment celui de la Dreamcast), en termes de gameplay, en revanche, les équipes de développement de l'éditeur n'ont à recevoir de leçons de personne ! Rappelons, pour les petits nouveaux, que Sega a toujours tout mis en œuvre pour innover et proposer aux joueurs des expériences ludiques inédites, que ce soit à l'époque de l'émergence des consoles 8 bits ou sur le marché des machines d'arcade. En attendant de goûter au nec plus ultra made in Sega, l'éditeur commence plutôt en douceur, avec des portages de jeux Dreamcast d'un intérêt parfois discutable (comme Space Channel et 18 Wheelers notamment), mais aussi avec des titres qui, sans avoir le profil de bombes monumentales, ont remporté un certain succès auprès du public. Crazy Taxi fait partie de cette catégorie.

Basique mais efficace…

Comme son nom l'indique, Crazy Taxi vous invite à découvrir les joies de la vie d'un chauffeur (chauffard ?) de Taxi, aux heures de pointe à San Francisco ! Ce titre développé par le studio Hitmaker (voir encadré) est l'adaptation d'une borne d'arcade. Ne vous attendez pas, par conséquent, à du Gran Turismo ou même à du Driver ; la conduite est super-accessible et il suffit de quelques secondes pour prendre en main le véhicule. Le but du jeu consiste évidemment à charger des clients et à les amener le plus rapidement possible à leur destination, en slalomant dans les bouchons et en empruntant des raccourcis bien chauds pour gagner de précieuses secondes, car le dieu Chronos ne vous fera pas de cadeaux ! En effet, en arcade comme sur Dreamcast, la tâche était vraiment ardue ; dur de ne pas se faire rattraper par le chrono calculé au plus juste. Cette version PlayStation 2 devrait en toute logique conserver le même niveau de difficulté. En clair, le principe peut paraître ultra-primaire, mais ce n'est en aucun cas un jeu de tafioles ! Ben, ouais, on est un joueur ou on ne l'est pas, c'est comme ça, c'est la vie. En ce qui concerne l'aspect technique, on ne voit pas de raisons à ce que cette mouture PS2 soit inférieure à la version d'origine. Sachez que la ville est immense : plusieurs quartiers ont été reproduits de façon très détaillée, qu'il y a énormément de circulation, des piétons imprudents qui cavalent dans tous les sens, et que tout va à deux cents à l'heure (vos courses se déroulent sur le punk-rock de Offspring, yes, la grande classe !). Espérons simplement que les développeurs de Hitmaker puissent trouver une astuce afin de contourner les problèmes d'aliasing ultra-prononcés. Pour finir, en dehors du mode principal, le jeu proposera des mini-épreuves d'adresse (saut de Taxi, accélération foudroyante, dérapages contrôlés…), qui permettront de bien maîtriser les techniques de pilotage, qui font gagner du temps, et d'accéder à des bonus bien débiles ! On vous en reparlera dès qu'on aura la première version jouable entre nos petites mimines.

Voici votre premier client. La fenêtre à gauche de l'écran indique sa destination. Va falloir speeder !

SI VOUS N'AVIEZ PAS UN SYSTÈME D'ÉCOUTE PRÉ-INSTALLÉ, NOUS N'AURIONS PAS PRÉ-INSTALLÉ NOTRE LECTEUR MP3*.

AOL EST LE SEUL À INTÉGRER D'ORIGINE UN LECTEUR MP3*.

Dame Nature vous a doté d'oreilles pour entendre et AOL de tout ce qui est utile pour écouter de la musique sur Internet. Ainsi, après avoir téléchargé des fichiers mp3*, nul besoin d'aller chercher un lecteur à la fiabilité douteuse. Tout est là pour que vous profitiez au maximum de la musique sur Internet.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : 0 825 12 12 12 (0,99 F/MIN) OU WWW.AOL.FR

AOL

*Sous réserve du respect du droit de la propriété intellectuelle.

MAINTENANT VOUS ÊTES EFFICACE SUR INTERNET

B2B AOL RCS Nanterre 422 192 777 / ©02 AP MP3 2001

par Dave Martinyuk

Giants : Citizen Kabuto

Plus de détails sur la version PS2 !

Nous vous avons parlé, le mois dernier, de Giants, ce titre définitivement attachant et original. Voici venu le moment de passer à la version PS2, à propos de laquelle nous avons désormais davantage d'informations. Et les nouvelles sont bonnes…

GENRE : Tir/gestion
ÉDITEUR : Interplay
DÉVELOPPEUR : Digital Mayhem (États-Unis)
SITE INTERNET : www.interplay.com/giants (en anglais)
DISPONIBLE courant 2001

Voilà qui vous donne une idée de la taille impressionnante du Kabuto (photo PC).

Le site officiel

Sur le site officiel de Giants (www.interplay.com/giants), vous pourrez obtenir des informations spécifiques sur chacune des trois races présentes (leurs caractéristiques, leur histoire…). Vous trouverez également des écrans de jeux, ainsi que des démos, des films en MPEG ou encore des patchs. Tout cela concerne uniquement le PC, bien sûr.

Un Meccaryn, avec fusil de snipe au poing (photo PC).

Rappelons rapidement le principe de Giants, pour tous ceux qui n'ont pas eu le loisir de lire le Casting du mois dernier. En fait, Giants met en scène trois races antagonistes qui se battent les unes contre les autres. Il y a les Meccaryns (branchés armes et technologie), les Sea Reapers (sirènes douées de pouvoirs magiques) et le Kabuto, un monstre énorme à la force brute. Ces trois races, si elles ne font preuve d'aucune pitié entre elles, ne manquent en tout cas pas d'humour et font partager au joueur leur bonne humeur. On remerciera à cet égard les Smarties, ces petits indigènes complètement déjantés qui aident les Meccaryns, au début de l'aventure (et Delphi, la sirène, plus tard). Ils comptent vraiment pour beaucoup dans l'ambiance du jeu. Les missions ont pour cadre seize îles paradisiaques, constituées de collines verdoyantes, de roches volcaniques ou encore forgées dans d'immenses icebergs. Une mention spéciale pour la mer, magnifique, qui nous fait profiter d'effets de scintillements admirables et d'effets de transparence très réussis, (il y a cinq couches de transparence pour tenter d'imiter l'élément liquide !). D'un pur point de vue esthétique, Giants est donc une incontestable réussite. Voyons maintenant les points forts de la version PS2…

Version PC — Version PS2

Delphi est une sirène qui ne partage pas la cruauté de son peuple (photo PC).

« Je suis super bien polygoné »

L'adaptation sur PS2 devrait, selon le dossier de presse, « profiter de l'incroyable puissance de calcul de la PS2 pour ce qui concerne les polygones ». Il devrait aussi y avoir des effets de particules inédits. En ce qui concerne les personnages eux-mêmes, le nombre de polygones utilisés à, en effet, été augmenté (voir photos). De 1 500 polygones (environ) pour un Meccaryn sur PC, on passe, sur PS2, à 2 000. Même chose pour Delphi, la sirène (de 2 800 à 3 200) et le Kabuto (de 5 000 à 5 900). Du côté du gameplay et du système de gestion de votre base, les commandes ont été simplifiées pour coller davantage à l'esprit « console ». Il y aura, par exemple, une option de visée automatique pour les moins courageux (il faut dire que le jeu à la manette est évidemment moins précis). Les sauvegardes possibles seront également plus fréquentes. Rappelons que, dans la version originale, sur PC, il n'est possible de sauvegarder qu'entre les missions, et en aucun cas pendant. Bref, avec ses 45 missions, sa jouabilité à la 3e ou à la 1re personne, ses séquences de course sur l'eau (très réussies !) et la vaste panoplie d'armes et de sorts magiques qu'il propose, Giants est un titre qui devrait faire parler de lui lors de sa sortie. Si la jouabilité est soignée et si le jeu se révèle agréable et fluide, il n'y a aucune raison pour qu'il ne fasse pas un carton. On croise également les doigts pour que soit implémenté un mode Multijoueur, pour le moment encore à l'étude…

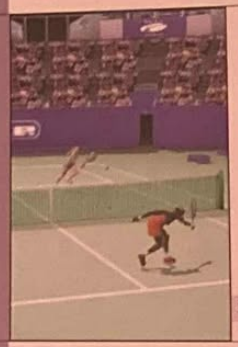
Le premier jeu de tennis de la PS2 sera réalisé par Konami. Un gage de qualité, puisqu'on doit, à ce développeur, la saga des ISS, Metal Gear Solid ou encore Silent Hill.

WTA Tour Tennis

Le tennis « faible »

Pour l'instant, le duel Williams-Davenport est serré.

La modélisation des joueuses est réussie, reste à voir l'animation.



Serena Williams monte à la volée.

Au niveau des stats, le jeu est complet !

GENRE : Tennis
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : LCE (Lucchia Computer Entertainment) (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE été 2001

Ces dernières années, le tennis féminin a connu une évolution importante. Subitement, on a vu apparaître des joueuses, comme les sœurs Williams et Amélie Mauresmo, qui frappent la balle comme des mules. Quand j'étais plus jeune, je me souviens que je regardais le tournoi de Roland Garros tous les ans, en famille, un peu comme la messe. On y voyait des joueuses de la trempe de Chris Evert Loyd et Navratilova, qui s'affrontaient dans des finales d'une grande classe. Ça, c'était du tennis ! Tout en finesse, du lift, du slice et des montées au filet à foison. Effectivement, ça n'allait pas très vite par rapport au tennis de leurs collègues masculins, les différences de jeu étaient plus flagrantes que de nos jours. D'ailleurs, à l'époque, même Noah avait déclaré : « Le dernier joueur classé à l'ATP peut battre assez facilement la joueuse n°1 mondiale. » Pas très sympa, surtout venant de la part d'un chanteur, mais plutôt vrai.

Un tennis plus bourrin

Les frappeuses ne sont apparues qu'en 90, avec des personnalités comme Monica Seles, qui, avec leur force, ont commencé à s'imposer sur le circuit. À partir de là, le tennis a évolué. Dans le jeu, qui est devenu plus brutal et plus rapide, mais aussi dans l'aspect esthétique qui gagne en importance. Dans les années 80, ce n'était pas difficile, elles avaient toutes la même jupe et le même T-shirt, blanc avec le logo de deux ou trois sponsors. À présent, l'émergence des grandes sociétés et, il faut bien le dire, la coquetterie des nouvelles starlettes font que les courts de tennis ressemblent de plus en plus à des passerelles de mode où sont réunies les dernières tendances sportives.

À tel point que l'esthétique paraît presque plus importante que les performances sportives. Pour certaines joueuses, on pourrait croire que les tournois ne sont qu'un prétexte pour montrer leur nouvelle tenue. D'ailleurs, à ce sujet, je lance le pari de celle qui va gagner le titre de tennis-woman la plus sexy de l'année : Martini Hingis, avec son maillot mi-manche longue mi-manche courte, ou Anna Kournikova, la poupée Barbie qui vient du froid mais qui est plus bronzée qu'une Californienne.

À part ça ?

Enfin, voilà, tout cela pour dire que Konami a acquis les droits de la WTA (la fédération de tennis féminin) et qu'un jeu de tennis, dans lequel on jouera 20 personnalités du circuit telles que les sœurs Williams, Martina Hingis, Arantxa Sanchez, Mary Pierce (mais pas Anna Kournikova qui a déjà cédé ses droits ailleurs), verra le jour prochainement. Pour l'instant, tout ce que l'on sait, c'est qu'on pourra jouer aussi bien en simple qu'en double. Ça ne fait pas beaucoup, en effet. Le premier titre de tennis sur PS2 jouera la carte du réalisme, un peu comme l'avait fait Virtua Tennis de Sega, qui sortira peut-être prochainement, considéré comme la référence de tennis sur les consoles dites nouvelle génération. La barre est déjà très haute, mais on peut faire confiance à Konami pour faire au moins aussi bien. Et puis, de toute façon, on pourra toujours mater des jeunettes bouger leur corps et suer dans des tenues exotiques. Rien que ça, c'est déjà top !

L'histoire de la balle

À l'époque de l'ancêtre du tennis, les balles étaient faites de poils d'animaux ou d'étoffes de laine recouvertes de peau de mouton. Avec le temps, on a commencé à les remplir de sable et de chaux, pour les durcir. Les fractures de bras étant régulières, Louis XI « Le prudent » en interdit la fabrication. Plus tard, on utilise des morceaux de draps pressés entourés de ficelle. Ensuite, avec l'apparition du caoutchouc, les balles rebondissent enfin sur les pelouses anglaises, ce qui entraîne la création du tennis vers 1874 tel qu'on le connaît. Et top !, une petite leçon d'histoire.

planetpositive.com
PLANETPOSITIVE

RÉDUCTIONS | POSIPOINTS | HIGH-TECH | GAMES | FORUMS | BONS PLANS

Des bons plans. Des forums. Des nouveautés high-tech. Et surtout des posipoints : gagnés sur le site, trouvés dans les barres Mars®; ils se transforment en réductions sur les lecteurs MP3, consoles de jeux, DVD, mobiles... Planetpositive.com®, c'est un état d'esprit : le site de l'hyperpositivité.

Mars®

par Kendy Ty

Pour sa première collaboration avec Sony en tant que développeur, Sega compte frapper un grand coup. Il promet de sortir son prochain hit d'arcade de combat. Virtua Fighter 4, rien que ça !

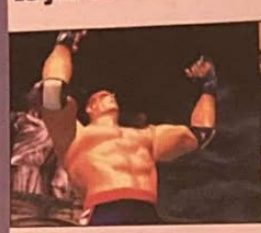
GENRE : Baston
ÉDITEUR : Sega
DÉVELOPPEUR : Sega (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en arcade puis sur PS2 courant 2001

Yu Suzuki

Yu Suzuki est né le 10 mai 1958, dans la préfecture d'Iwate (nord-est du Japon). Il reçut son diplôme de « science électronique » en sortant de l'Université des Sciences d'Okayama, puis rejoignit Sega en 1983. Il fut engagé en tant que programmeur et producteur de jeux d'arcade. Une année plus tard, sort « Hang On », la célèbre simulation de motos. Il restera toujours attaché aux simulations, quel que soit leur genre (Out Run, After Burner...). Évidemment, tous les titres proposés à l'époque sont davantage portés sur l'action que sur la simulation. Mais le souci de réalisme de Suzuki s'affiche au fur et à mesure que les capacités techniques des machines lui permettent de réaliser ce qu'il désire vraiment. L'apparition de la carte Model 1, saluée comme étant révolutionnaire dans le domaine de la 3D, lui permettra d'exprimer pleinement ses talents.

Virtua Fighter 4

Le jeu de combat événement



Quelle ironie du sort ! Le jeu de combat qui va révolutionner le genre, va peut-être provenir d'un ancien rival de Sony. En effet, le quatrième épisode de la saga des Virtua Fighter est en ce moment en préparation dans les laboratoires de Sega. L'éditeur nippon a déclaré qu'il allait développer le jeu dans un premier temps pour les machines d'arcade, puis qu'il allait effectuer un portage exclusif sur la PS2. Virtua Fighter n'est plus un jeu à présenter. Il fut le premier soft de combat à proposer une réalisation en 3D. Qui ne l'a jamais aperçu tourner sur une borne de café dans le bistrot du coin ? Pour faire un bref topo du titre pour les néophytes, sachez que chaque version d'un VF s'accompagnait d'une innovation technologique. Des modélisations, des combattants plus chiadés, des textures ahurissantes, des effets graphiques inédits... Bref, chaque épisode annonçait une nouvelle prouesse, qui repoussait davantage les limites du soft de baston. Sinon, en ce qui concerne l'interface de jeu, la série des Virtua Fighter a toujours opté pour des combats réalistes, contrairement à un Tekken Tag. Ici, point de superbes attaques « de la mort », mais simplement des enchaînements de coups de pied et de poing à l'ancienne.

Le père et la fille se préparent au combat sous une nuée d'oiseaux.

Les décors sont aussi somptueux que la réalisation des combattants.

Des caractéristiques de rêve

D'après Yu Suzuki, (le créateur des nombreux succès de Sega), l'orientation esthétique de Virtua Fighter 4 sera encore plus mature que celle des opus antérieurs. Les décors en 3D auront la faculté de se délabrer en temps réel, selon l'intensité des affrontements. Les mimiques faciales ainsi que les contractions musculaires seront travaillées jusqu'à leur paroxysme, pour un résultat optimal contribuant à la crédibilité des duels. Pour le système de combat, les développeurs se sont penchés sur une interactivité plus ouverte des déplacements des personnages, grâce aux huit directions qu'offre le stick. Ce quatrième volet met fin aux combats en « face à face » sur une ligne médiane (à la Tekken) et vous propose une véritable liberté de mouvements dans l'arène. Autrement, trois commandes (garde, pied et poing) constitueront l'essentiel de la prise en main. Parmi les nouveautés qui doivent trancher avec les options des précédents opus, on nous promet une nouvelle tolérance de la parade au bouton. La difficulté de ce changement réside, d'après Yu Suzuki, dans le choix du degré de protection accordé à votre personnage selon la puissance de l'assaut de votre adversaire. Une composante cruciale des joutes encore en phase d'étude à l'heure actuelle. Mais une chose est certaine : les projections bénéficieront désormais de mouvements hétéroclites, qui varieront selon la distance des combattants sur le ring. De même pour l'inertie de la chute des corps qui modulera d'après ce critère. Dévoilées dans le cadre du salon du Tokyo, Game Show, par le biais d'une vidéo concoctée par l'éditeur, les fabuleuses photos qui illustrent ces pages proviennent de la mouture arcade et non de la version PS2. Mais connaissant le talent de Sega, espérons qu'il en soit de même sur notre 128 bits ! Le défi est lancé !

Enfin, un adversaire de taille sur Playstation 2

QUAKE III REVOLUTION™

- Participez à 6 types différents de partie dont le match à mort, la capture du drapeau en équipe et le tout nouveau mode élimination.
- Détruisez tout sur votre passage à travers 36 arènes comprenant des cartes conçues spécialement pour la version PlayStation 2.
- Développez les aptitudes au combat de votre personnage dans une nouvelle campagne en mode solo, sauvegardez les personnages et utilisez-les pour différents combats sur écran partagé.
- Vous disposez de 12 armes de destruction massive comprenant le fusil mitrailleur, le lance-grenades, le lance-roquettes et le BFG.
- Affrontez jusqu'à 3 autres joueurs dans une bataille intense sur écran partagé.

www.france.ea.com

id

EA GAMES

PlayStation 2

par Dave Martinyuk

Bloody Roar 3 Un certain air de déjà vu...

Nous vous avions déjà présenté ce titre le mois dernier. Après l'avoir finalement essayé, notre analyse s'en retrouve plus précise et affinée. Pour résumer, Bloody Roar 3 fait honneur aux précédents épisodes en leur restant fidèle, mais souffre néanmoins d'un manque global d'innovations. Explications...

Bloody Roar exploite un concept original : la bestialité qui sommeille en chacun de nous. Une idée qui n'est pas sans rappeler une thématique du DA Princesse Mononoké.

GENRE : Combat
ÉDITEUR : Hudson
DÉVELOPPEUR : Eighting/Raizing (Japon)
SITE INTERNET : www.bloody-roar.com (en japonais)
DISPONIBLE en mai 2001

Xion, nouveau personnage classieux et assez beau gosse.

Un coup de pied avec des petits cœurs, mais guère affectueux...

Manimal

Parler de Bloody Roar 3 me fait irrésistiblement penser à une vieille série TV (diffusée pour la première fois en France en 85 !), que vous avez peut-être suivie vous aussi, il y a de cela quelques longues années : Manimal. Dans cette série américaine, créée par Glen A. Larson et Donald R. Boyle, le professeur Jonathan Chase (incarné par Simon MacCorkindale, un acteur anglais) est psychologue en criminologie, mais également spécialisé dans l'étude du comportement des animaux. Lui-même possède la faculté unique de se transformer en n'importe quel animal. On se souvient tout particulièrement de ses transformations en faucon ou en panthère, qui nous faisaient profiter d'un effet de « morphing » assez sommaire. Une série désormais kitsch mais qui reste célèbre.

Rappelons rapidement le principe désormais bien connu de la série des Bloody Roar. Vous incarnez un combattant qui, en cours de jeu, peut se transformer en animal. Cette fonction « Beastorize » permet à votre personnage de disposer de coups plus puissants et de lancer des super-attaques impressionnantes et terribles. C'est la particularité (réussie) de Bloody Roar et c'est ce qui fait que nous avons toujours plutôt apprécié cette série. À l'annonce de l'arrivée du troisième épisode, nous avons évidemment été plutôt excités, et c'est avec un plaisir non dissimulé que nous nous y sommes essayés. Les premières minutes de jeu sont sans surprises et l'on retrouve tous les personnages que l'on connaissait déjà dans l'épisode précédent, de Yugo (loup) à Alice (chat), en passant par Long (tigre), Marvel (léopard) et Bakuryu (taupe). Il y en a onze ici, auxquels on peut tout de même ajouter quelques petits nouveaux : Xion (qui se transforme en une espèce de robot), Kohryu (taupe aussi, mais tout de métal revêtue) et enfin Uranus (chimère). Le renouveau, au niveau de la palette des personnages, n'est donc pas tout à fait probant. Jetons maintenant un œil à la jouabilité...

On prend les mêmes...

...et on recommence. Si les personnages sont identiques, leurs palettes de coups restent également identiques en grande partie, et les habitués de la série retrouveront immédiatement leurs marques. Ce n'est ni un défaut ni une qualité, mais on ne peut en tout cas aucunement estimer que Bloody Roar 3 soit un jeu révolutionnaire. Les épisodes précédents étant assez remarquables, ce nouvel opus n'est évidemment pas mauvais. Les combats se révèlent, en effet, ultra-énergiques et se déroulent très vite. Les enchaînements de coups sont nombreux et on peut effectuer des combinaisons ahurissantes, notamment lorsqu'on frappe sans relâche un adversaire qui se trouve encore en l'air. Ce côté impressionnant s'illustre malheureusement par un aspect un peu bourrin, et on regrette parfois que Bloody Roar 3 ne soit pas un peu plus « fin ». Du côté de la réalisation, la PS2 nous fait profiter de graphismes réussis, mais on ne peut en aucun cas crier au génie. En plus des textures réussies et des effets de lumière fabuleux, on aurait voulu admirer des drapés de vêtements plus souples et plus soyeux, ou encore des mouvements plus déliés (les personnages sont, en effet, un peu raides en général). Mais c'est aussi un peu le « gameplay Bloody Roar » qui veut ça. Jeu excitant et plutôt réussi, mais sans surprise aucune, Bloody Roar 3 saura satisfaire ses fans les plus absolus et en amusera certainement beaucoup d'autres. Les joueurs les plus exigeants, eux, ne lui prêteront en revanche guère d'attention...

THRUSTMASTER®
www.thrustmaster.fr

FREESTYLER BOARD™

JOUEZ AVEC LA RÉALITÉ

Encore une fois, Thrustmaster innove pour les joueurs :

- **PLUS REALISTE** : des sensations et un fun impressionnants, proches de la réalité
- **PLUS ERGONOMIQUE** : surface antidérapante et manette vibrante, spécialement conçue pour être utilisée d'une seule main, pour un équilibre et une stabilité maximums
- **PLUS LIBRE** : 2 boutons programmables sur la planche pour une plus grande liberté de jeu

L'accessoire idéal pour tous les jeux de skateboard et de snowboard

Guillemot France S.A. BP2 56204 La Gacilly Cedex Tel. : 0 825 857 810 - Fax : 02 99 08 94 17

Pour PlayStation® PlayStation® 2 et PS one™

© Guillemot Corporation 2000. Thrustmaster® et FreeStyler Board™ sont des marques et/ou des marques déposées de Guillemot Corporation. PlayStation® et PS one™ sont des marques et/ou des marque déposée de Sony Computer Inc. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. photos non contractuelles. La conception graphique, le contenu et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.

par Julien Chièze

Sled Storm 2

La montagne… ça vous gagne !

GENRE : Sport
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : EA Sports Big (Canada)
SITE INTERNET : eahome.phosworks.net (en français !)
DISPONIBLE fin 2001

De la neige, des pointes de vitesse de fou furieux, des figures acrobatiques ultra impressionnantes, le logo Electronic Arts… Perdu ! Bande de gros malins, il ne s'agit pas de SSX 2, mais plutôt du second opus de Sled Storm. Allez, démarrez vos scooters des neiges et go, go, go !

Monsieur Plus

Complet. Voilà bien un mot qui caractérise à merveille Sled Storm, premier du nom. Des modes de jeu variés et conçus pour maximiser l'expérience ludique… Pas de problèmes, les développeurs nous avaient comblés. Ainsi, comme c'est dans les vieux pots que patati et patata… Sled Storm 2 devrait aussi proposer une sorte de garage où il sera possible de tuner votre bolide grâce aux points acquis en course. Le multijoueur fera, quant à lui, certainement le déplacement et, soyons fous, parions même sur un sympathique 4 joueurs en simultané… comme sur PSone. En outre, il est plus que probable que la palette de tricks (vous savez, les fameuses figures aériennes bien « stally ») se sera particulièrement étoffée depuis le premier opus. Et puisque le nouveau moteur graphique permet d'afficher des décors à perte de vue et sans clipping, il serait fort dommage de ne pas en profiter pour effectuer des envolées de plusieurs dizaines de mètres de hauteur… Là, en revanche, c'est une certitude : c'est prévu !

Les pistes s'annoncent bien plus larges que sur PSone ce qui permettra quelques passages en off-road.

Le dérapage contrôlé reste un art à part entière… et surtout l'un des seuls moyens de bien figurer sur le podium.

Mieux cerner le présent, puis tenter d'imaginer le futur, disséquer des communiqués de presse, tirer des plans sur la comète, extrapoler, fantasmer sur des clichés, se prendre pour Paco R. ou Elisabeth T., voilà succinctement résumé notre humble profession. Oui, enfin, il s'agit bien sûr d'une simple évocation parce que, pour être tout à fait complet, il faudrait aussi passer par le chapitre, ô combien passionnant, dédié aux nuits blanches, aux régimes alimentaires pourris, aux innombrables parties d'ISS Pro Evolution 2, et j'en passe. Enfin, tout ça pour vous prévenir d'une chose : voici Sled Storm 2, le nouveau titre d'Electronic Arts. Difficulté de ma mission ? Eh bien, mises à part quelques images, EA ne nous a rien mais alors rien révélé sur ce titre ! Pas de problèmes pour autant, l'occasion étant parfaite pour illustrer ce que j'évoquais quelques lignes plus haut : la création à partir du néant. L'essentiel réside dans la bonne analyse des images…

Les F1 de la montagne

En octobre 99, alors que la PSone tournait un peu en rond, Sled Storm et son concept de courses de motoneiges avait apporté un sacré bol d'air frais aux mordus de glisse. Des sensations grisantes, une certaine liberté d'action (les raccourcis étaient fort nombreux), beaucoup de dynamisme, le tout servi par une jouabilité irréprochable. Il n'en fallait pas plus pour convaincre les joueurs en quête d'une nouvelle expérience ludique. Aujourd'hui, après la déferlante SSX, l'équipe d'Electronic Arts Sports Big se devait de récidiver sur PS2. Première constatation d'ordre esthétique : qu'il s'agisse des concurrents, comme des environnements, le degré de détails graphiques a été sensiblement augmenté depuis la version PSone. Un soucis immédiatement perceptible lorsqu'il s'agit d'admirer les motoneiges plus réalistes que jamais. Fini l'amas de polygones censé représenter vos véloces véhicules. Désormais, des tuyères d'échappement au tachymètre, en passant par le jeu de suspensions, l'ensemble est modélisé avec finesse. Toutefois, la palme revient encore aux tracés plus tortueux et riches en raccourcis bien plus fourbes qu'auparavant. Ainsi, pour mieux percevoir à quel point les développeurs ont souhaité rendre leur simulation aussi technique, que spectaculaire, outre les sauts de fou vous faisant gagner quelques précieux hectomètres, il sera, par exemple, possible de pénétrer violemment dans des chalets en bord de piste, de rayer le parquet du proprio, avant de briser une fenêtre et retomber quelques mètres plus loin. Vous l'aurez compris, si le pilotage à proprement parler lorgnera du côté de la simulation, Sled Storm 2 a été avant tout conçu pour provoquer de soudaines montées d'adrénaline. À ce titre et à l'image de l'ancêtre Road Rash, il sera possible de cogner vos adversaires afin de les désarçonner. Pas supra fair-play certes, mais ô combien jubilatoire surtout que l'action se déroulera à très haute vitesse, sous une avalanche de flocons de neige, avec de grosses gerbes de poudreuse à chaque dérapage plus ou moins contrôlé… En clair, s'il est encore loin d'être achevé, Sled Storm 2 s'annonce d'ores et déjà comme une production aussi rafraîchissante, que sauvagement divertissante. Vivement les premiers tours de chaînes…

par Jean Santoni

Shadow Man 2nd Coming

Seconde chance

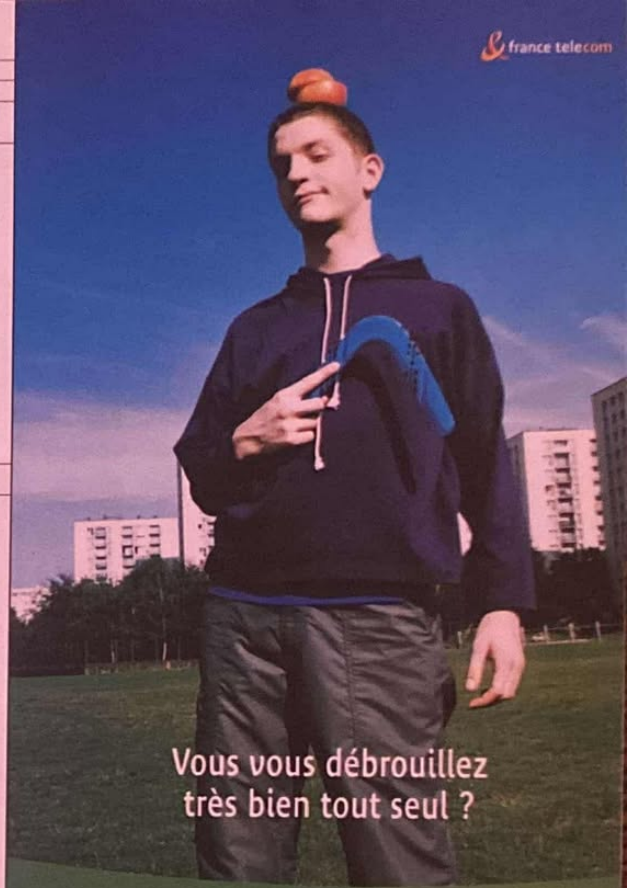
Le Shadow Man revient pour tous les amateurs d'action et d'univers glauques…

Grâce aux capacités de la PlayStation 2, Acclaim va pouvoir donner une seconde chance à ce personnage méconnu du public européen qu'est The Shadow Man. En effet, si les versions PC, Nintendo 64 et Dreamcast du premier volet méritaient l'intérêt des joueurs, en revanche, sur PSone, le soft ressemblait plus à un ramassis de pixels tournant à dix images par seconde qu'à un véritable jeu. Sinon, pour ce nouvel opus, pas de chasse au serial killer déjanté. On a plutôt droit à un scénario dans la lignée de « Bouffy contre les Vampires ». Mike Le Roi (le Shadow Man) va devoir combattre une confrérie de créatures démoniaques vieilles de deux siècles, appelées Grigori. Ces dernières attendent en fait la réincarnation de leur leader, le démon Asmodeus, afin de réaliser la prophétie du Livre des Révélations : en gros l'extermination pure et simple de la race humaine. Tin-tin-tin ! Vous retrouverez, dans cette suite, la plupart des protagonistes du premier Shadow Man (Nettie, Jaunty), plus quelques petits nouveaux comme Thomas Deacon, un chasseur de démon qui se déplace en fauteuil roulant comme Raymond Bur (L'homme de Fer bande d'ignares !). Enfin, techniquement, il faut savoir que les développeurs de Studios Teeside ont mis au point une toute nouvelle technologie, qui permet d'obtenir des animations d'un grand réalisme et des corps en enveloppe souple, c'est-à-dire sans polygone apparent. Ce jeu d'aventure s'annonce glauque au possible. Reste à savoir maintenant si le gameplay ira au-delà du « je frappe, j'explore ». Wait and see, donc…

Mike Le Roi revient et il est en colère. Les démons vont douiller !

Une ambiance 100 % vaudou.

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Acclaim
DÉVELOPPEUR : Acclaim Studios Teeside (G.-B.)
SITE INTERNET : www.acclaim.com (en anglais)
DISPONIBLE en juin 2001



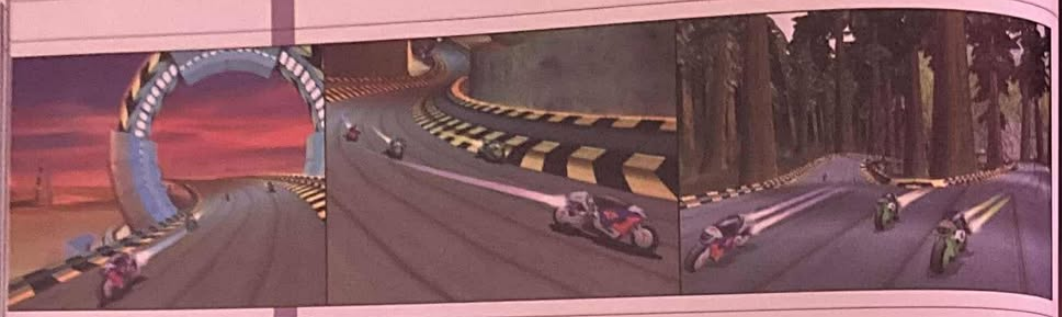
14 centimes TTC la minute* Internet de France Télécom, jour et nuit, et c'est tout.
Accès Libre, c'est surfer selon vos envies, autant que vous voulez et en ne payant que ce que vous consommez. Le rêve, quoi ! Et libre à vous de changer quand bon vous semble pour un des 4 forfaits mensuels Wanadoo Intégrales.

Pour recevoir votre kit de connexion gratuit, appelez le :
N°Azur 0 810 79 80 81
PRIX APPEL LOCAL
ou tapez : wanadoo.fr
3615 Wanadoo**. Agences France Télécom, grandes surfaces, magasins spécialisés.

Wanadoo
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM

*Facturée directement sur votre facture France Télécom. Tarif au 2/08/2001, compatible avec les options tarifaires de France Télécom : 0,14 F TTC/min (0,02 €) jour et nuit au-delà de la première minute [illegible]

par Jean Santoni



Extreme G3 Un challenger pour WipEout Fusion

À chacun son WipEout. Alors que Cryo travaille avec acharnement son propre WipEout-like, Acclaim entend bien essayer d'imposer sa série des Extreme G. La troisième fois sera-t-elle la bonne ?

GENRE : Courses futuristes
ÉDITEUR : Acclaim
DÉVELOPPEUR : Acclaim Studios Cheltenham (G.-B.)
SITE INTERNET : www.acclaim.com (en anglais)
DISPONIBLE en août 2001

Extreme G et Extreme G2 étaient réputés pour leur vitesse d'animation fulgurante.

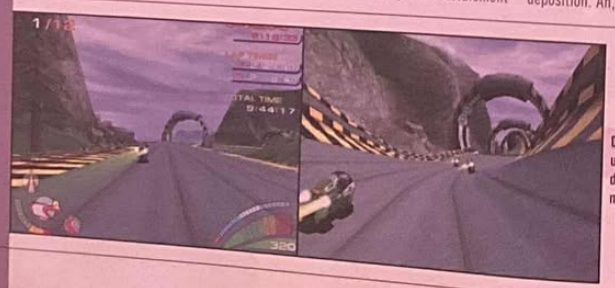
En de bonnes mains ?

À l'inverse des deux premiers volets N64 programmés par Probe Entertainement (Re-Volt, Forsaken, Alien Trilogy…), c'est un studio interne d'Acclaim qui s'est chargé du développement d'Extreme G 3 : Acclaim Studios Cheltenham. Pour votre culture personnelle, sachez que cette équipe composée de rosbifs (pas apiteux !) est à l'origine de RC Revenge sur Psone et RC Revenge Pro sur PlayStation 2, deux jeux de course de modèles réduits pas vraiment géniaux. Les plus médisants diront qu'il y a de quoi flipper…

Vous allez rire, mais, là, je suis au commissariat… oui, oui, je suis en train d'écrire ce Casting au commissariat… à l'ancienne, c'est-à-dire avec un pauv' stylo bic qui coule et un bout de papelard posé sur ma cuisse tremblotante. Je n'ai rien fait de mal, je vous rassure tout de suite. J'attends juste mon tour pour porter plainte (on m'a chouré ma guitare !)… Mais vu le nombre de personnes dans mon cas, je dois bien en avoir pour, au minimum, trois petites heures à poireauter. Plutôt que de déprimer en regardant d'un œil torve le faux plafond défoncé de la salle d'attente et les néons jaunâtres, je préfère faire mon devoir : écrire. La vache, n'empêche que le commissariat, c'est un autre monde ! C'est d'un glauque, mais d'un glauque ! Vous voyez la série Navaro avec Roger Hanin, ou encore l'entrée du commissariat de Robocop ? Ben, c'est pire ! Sincèrement, j'ai rarement vu un endroit aussi « low-tech ». Si vous voulez tout savoir, là, je suis assis sur une table ; il n'y a pas assez de chaises ! Si, si. Et puis, on ne peut pas vraiment dire que les flics soient des mutants de la pige… Dieu nous a donné dix doigts, mais eux prennent les dépositions avec leurs deux index ! L'être humain m'étonnera toujours. Véridique ! Arf ! Arf !

Okay, je vous parle du jeu

Dire que si on ne m'avait pas cambriolé, j'aurais galéré comme un malade pour écrire mon article. Nous n'avons, en effet, pratiquement aucune information sur Extreme G3. Enfin si, j'exagère un peu. Acclaim nous a envoyé des photos et une pitite vidéo montrant l'architecture d'un circuit. Oui, première info, il faut savoir que ce titre développé par Studios Cheltenham est, en fait, un clone de WipEout dans lequel vous pilotez des motos supersoniques, sur des circuits aux dénivelés vertigineux. Un peu comme dans SSX, on a droit à des loopings, des virages super-relevés, de grosses descentes, ce genre de trucs exotiques, quoi. De plus, si le chiffre 3 peut laisser sous-entendre qu'il y ait eu précédemment un 1 et un 2, ce jeu ne vous dit pourtant rien ! Normal, les deux premiers volets sont sortis il y a quelques années sur Nintendo 64 (en 1997 et 1998). Toutefois, les Extrême G n'ont jamais totalement fait l'unanimité auprès des joueurs (de bonnes idées, mais aussi de grosses lacunes techniques). Pour le moment, comme nous n'avons pas pu tâter de la bête, impossible de se prononcer sur la qualité du gameplay de cette version PlayStation 2. On sait simplement qu'Extreme G3 proposera un vaste choix d'armes, de bonus et de power-up pour atomiser les concurrents, une dizaine de tracés avec des raccourcis, et, enfin, la grille de départ qui comptera très exactement douze participants. Douze motos… mmm, moi j'dis pas mal, mon colonel ! Sinon, graphiquement, ça tient plutôt la route et le design est assez particulier (il n'a pas la même personnalité que celui d'un WipEout, par exemple), mais bon, tous les goûts sont dans la nature. Les développeurs, quant à eux, nous promettent une impression de vitesse qui dépote ; en gros, on pourra compter sur du 60 images par seconde. La grande classe. Le titre d'Acclaim parviendra-t-il à éclipser WipEout Fusion ? Mystère et boule de gomme. Quant à moi, j'attends toujours qu'on m'appelle pour faire cette satanée déposition. Ah, l'administration…



Des tonnes de bonus, une animation qui décoiffe… Extreme G3 ne manque pas d'arguments.

par Xavier Brun

Army Men Sarge's Heroes 2

La guerre grandeur plastoc

L'éditeur américain exploite le filon d'Army Men, ces petits soldats de plastique. Une curieuse façon d'aborder le virage PS2, une façon sans style ni audace.

Certains éléments du décor, qui peuvent être détruits, recèlent des bonus de santé ou des armes.

Le fusil de sniper permet de zoomer.

Comme vous vous en doutez très fortement, à la lecture du titre, cette version PS2 n'est autre que le portage de la version PSone. L'histoire est donc identique. Après avoir perdu une bataille contre l'armée des Beiges (Tan Army) dirigée par le Général Plastro, les troupes des Verts ont été plastifiées peu à peu. Cette plastification intervient lorsque ces soldats passent trop de temps dans le monde réel. Pourtant, ce phénomène étrange semble épargner les Beiges. L'armée verte soupçonne alors les Tan d'être en possession de certains ingrédients de la formule d'anti-plastification. Mais c'est en fait Brigitte, la super-espionne des Bleus, qui détient ce fameux secret. N'appartenant à aucun de ces 2 camps rivaux, Brigitte s'alliera finalement au Général Plastro, en lui donnant le sérum de l'anti-plastification, en échange d'une partie de ses conquêtes.

La guerre ne fait que (re)commencer !

Army Men Sarge's Heroes 2 reprend les ingrédients qui ont fait le succès du premier épisode. Des petits bonshommes hyper bien animés, que ce soit dans leurs déplacements, dans leurs attitudes (courir, sauter, s'accroupir, ramper…), dans leur manière d'être blessé ou carrément de se faire descendre. Les environnements sont, bien évidemment, à la démesure de leur taille. Que ce soit sur une table, dans les étages d'un réfrigérateur, à l'intérieur d'un flipper, sur un billard, dans un magasin de jouets ou en extérieur, les 16 missions variées qui composent le jeu sont toujours aussi rigolotes, bien que parfois un peu courtes. Plusieurs objectifs doivent être atteints, pour réussir ces missions avec succès, mais, selon la difficulté choisie, les soldats beiges mettront vos nerfs à rude épreuve. Il faudra donc manier l'art de la guerre avec dextérité et utiliser les nombreuses armes avec talent. Pas de panique, les munitions de bazooka, de fusil de sniper, les grenades et autres TNT sont en grand nombre et facilement accessibles. Toutes ces armes pourront être upgradées ou perdre de leur efficacité selon vos manœuvres. L'Intelligence Artificielle des soldats, les nombreux angles de caméra et les petites séquences cinématiques qui entrecoupent chaque mission font qu'Army Men Sarge's Heroes 2 est, incontestablement, le volet le plus réussi de la série. Pour terminer, sachez que le jeu comprend également un mode Multijoueur (Familial, Deathmatch…) pour s'affronter à deux en écran splitté sur 6 niveaux différents. Un petit jeu vraiment bien fichu qui s'adresse avant tout aux jeunes joueurs. Allez !, deux petits conseils pour le prix d'un : oubliez le reste de la série (Green Rogue notamment) et même cet opus si vous possédez déjà la version PSone.

Les attaques peuvent également venir par les airs. Attention aux hélicos.

Le camp d'entraînement pour se familiariser avec les armes.

GENRE : Action
ÉDITEUR : 3DO
DÉVELOPPEUR : 3DO (États-Unis)
SITE INTERNET : www.3DO.com
DISPONIBLE fin avril 2001

Un défaut non corrigé

3DO ne s'est sans doute pas aperçu que la PS2 possède une puissance supérieure à la PSone (128 bits contre 32 ; voilà, maintenant, ils sont au courant). Cette version n'est qu'un simple portage sans grandes améliorations. On était en droit d'espérer une meilleure interaction avec les décors. Malheureusement, ce n'est pas le cas ! Par exemple, lorsque l'on tire sur une brique de jus de fruit, les balles ne transpercent pas l'emballage et donc le liquide ne s'écoule pas. Y a pas à dire, il y a vraiment des feignasses, chez les développeurs !

Sans le bazooka ou une grenade, je doute fort que Sarge arrive à stopper ce train !

Vous avez un portable ?

GAGNEZ jusqu'à **1 000 000 Frs** par semaine !

bip bip LOTO

Le loto mobile est né !

Appelez vite le **0 800 111 800** pour participer gratuitement à tous les tirages BipBipLoto*. Vous n'avez pas à rejouer : un seul appel suffit. Chaque semaine, vous recevez les résultats du tirage directement sur votre portable par message écrit.

0 800 111 800

Appel gratuit depuis un téléphone fixe ou sur www.bipbiploto.com

*Jeu gratuit sans obligation d'achat.

par Julien Chièze

NBA Street

Man, I gonna dunk ya in your face !

GENRE : Basket de rue
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : E.A. Sports BIG (Canada)
SITE INTERNET : eahome.phosworks.se/ (en français !)
DISPONIBLE en juin 2001

Après avoir démocratisé le snowboard avec le détonant SSX, les coyotes de EA Sports Big s'attaquent désormais aux playgrounds. Pourtant, s'ils délaissent les tricks pour les dunks sauvages, le mot d'ordre reste inchangé : l'éclate totale !

Ces mecs sont vraiment des « fashion victimes ». Toutes les fringues sont parfaitement modélisées, ce qui confère beaucoup de réalisme à ce sport où la frime est reine.

Du pareil au même

Si le système de tricks de SSX vous avait convaincu aussi bien par sa simplicité d'utilisation que par sa richesse d'action, soyez heureux d'apprendre que NBA Street reprendra ce principe à la ligne près ! En effet, chaque smash sera accessible en pressant l'un des boutons de la tranche, avant de valider avec la touche carré. Une technique enfantine qui vous obligera d'ailleurs, à l'image de SSX une fois de plus, à exécuter le plus d'actions spectaculaires possibles afin de faire grimper une jauge de capacités spéciales. Parmi ces dernières, on retrouve la possibilité de soustraire des points à votre adversaire à chaque panier inscrit... et, là, je sens que les parties seront chaudes, oui, très très chaudes !

Yeah, man, le basket, c'est le narpa ! Et puis 'tention, total respect à la NBA... mais tu vois, si tu veux t'la donner grave, venir taquiner l'arceau comme un gosse beau, bah, en matière de balle au panier, le top du top reste encore de claquer des dunks de ouf malade, sur le playground miteux du coin. Ouais, ça, c'est la vraie classe, man ! Ouais, tranquille. Tu vois, le trip c'est qu'ici t'as pas de règles. T'es trop en mode free style sur on. D'la balle, j'te jure. Tan, j'me rappelle, j'étais sous le trome, tranquille, là, le alley hoop que j'ai décoché... même la balle, elle s'en souvient encore ! J'étais en fire grave tu vois, maîtrise totale de mon body, tous les ketru qu'je tentais, tout passait cilfa. Le street, t'es à la cool, du bon vieux « 3-on-3 ». Tu claques tout, tu crées sans t'en rendre compte et puis, hey man, n'oublie pas, le playground, c'est la pépinière de la NBA. Si un jour tu veux de la ouaij nouveau number 23, faudra te râper les genoux sur le béton... ou sur le Dual Shock de ta PS2 toute granitique ! Ouaip man, grâce à NBA Street, c'est haut-bas-gauche-droite et tu décolles pour un peu-tri encore insoupçonnable sur console depuis NBA Jam. Mais la comparaison s'arrête là...

Soupçon de basket, tonnes de délire

En marge des simulations traditionnelles d'Electronic Arts, le studio Sports Big s'emploie de nouveau à alimenter notre PlayStation 2 en simu' furieusement tapageuses. Sur un terrain moins enneigé que SSX, Street NBA se propose donc de nous faire dunker comme des fous furieux. L'essentiel dans ce type de production reste d'offrir une prise en main instinctive, un rythme de jeu très agressif, des figures aussi impressionnantes qu'irréalistes, le tout souligné par une bande-son ultra-pêchue (en l'occurrence du Rap bien lourd). Eh bien, après avoir visionné de nombreuses vidéos, il ne fait aucun doute que NBA Street regroupe tous ces ingrédients... et bien plus encore. Tout d'abord les animations, volontairement exagérées pour plus de classe, rivalisent de souplesse et de style. Dribbles en percussion, intimidations, feintes de corps bien chaloupées, dunks ravageurs, pas de problèmes, la palette d'actions paraît sans limites. Autre argument de point, l'impact graphique carrément bluffant. C'est certain, la PlayStation 2 amorce enfin un virage radical. Ainsi, après les productions assez sommaires des premiers mois, les développeurs parviennent désormais à faire rugir la bête. Le résultat se révèle particulièrement probant, avec une modélisation impeccable des basketteurs, des couleurs qui explosent bien à l'écran, une fluidité remarquable, de la vie sur les bords des playgrounds... Enfin, tout ce qu'il faut pour que l'immersion soit totale et instantanée ! Alors, bien sûr, il s'agit d'un feeling arcade à 100 % proposant des matchs en 3 contre 3, donc nécessairement assez limité tactiquement. Toutefois, l'ambiance qui se dégage du jeu est telle que NBA Street dispose d'un pouvoir quasi hypnotique. La marque des grands, assurément. Enfin, spéciale dédicace (c'est dans l'esprit du euj', m'en voulez ape !) aux amoureux de modes de jeu bien complets, puisqu'ils retrouveront les classiques Tournament, Season, Training et le désormais obligatoire éditeur de joueurs. Comme quoi, après l'impressionnant SSX et lorsqu'ils sortent du train-train de la réactualisation, les développeurs d'Electronic Arts apportent de belles bouffées d'air frais à la PlayStation 2. Tu vois man, j't'avais pas dit qu'il fallait la garder ta faith ?

Les compet' pourront se dérouler à n'importe quelle heure de la journée, avec en prime quelques sympathiques effets dans la nuit.

Particulièrement bien décomposées et exagérées, les attitudes des basketteurs ont vraiment la grande classe.

PUMA
puma.com

par Julien Chièze

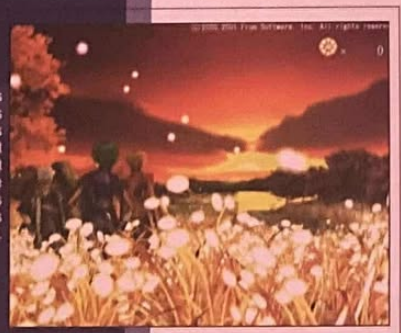
Evergrace 2

L'aventure continue…

Si la tendance actuelle est à l'allongement des durées de développement, From Software opte pour une politique radicalement différente. Ainsi, alors qu'Evergrace vient tout juste d'arriver chez nous, sa suite pointe déjà le bout de son nez…

GENRE : Action-RPG
ÉDITEUR : From Software
DÉVELOPPEUR : From Software (Japon)
SITE INTERNET : www.fromsoftware.co.jp/soft/eg/eg2/index.html (en japonais)
DISPONIBLE : été 2001 (au Japon)

Grâce à un nouveau système de coordination des actions, il sera possible de mener des assauts concertés avec vos coéquipiers.



Les environnements traversés s'annoncent vraiment oniriques, grâce à des textures et teintes très chaleureuses.

La destinée commerciale d'un jeu « nouvelle génération » reste encore aujourd'hui un parcours truffé d'obstacles métaphysiques. Par exemple, un titre a beau sortir du lot grâce à quelques idées originales, si ce dernier ne dispose pas d'une esthétique qui « en met plein la vue », difficile de se faire une place dans le cœur des joueurs de plus en plus exigeants. Ainsi, initialement prévu sur PSone, puis développé à la hâte pour coïncider avec le lancement nippon de la PlayStation 2, Evergrace premier du nom souffrait de quelques carences techniques cruellement dommageables (voir nos travellings). Un défaut qui devrait toutefois être vite oublié tant la réalisation graphique du second opus s'annonce remarquable. Grâce à une meilleure connaissance des entrailles de la PlayStation 2, les développeurs ont ainsi pu optimiser de nombreux paramètres d'affichage et faire d'Evergrace 2 une expérience graphique des plus attirantes. Premier constat : le douloureux aliasing semble avoir été définitivement éradiqué. Ce qui, outre un confort visuel décuplé, permettra aussi de respecter l'intégrité des textures d'ailleurs bien plus riches que précédemment. Plus vastes et complexes, les environnements baignent, quant à eux, dans une insouciante ambiance heroic fantasy typiquement nipponne. En clair, les détails fourmillent à l'écran, mais surtout l'univers ne paraît plus aussi figé. Les décors se reflètent harmonieusement dans les cours d'eau, les conditions climatiques paraissent s'altérer en temps réel, tandis que les pissenlits entreprennent un délicat ballet avec le souffle du vent. Envoûtant…

Aventure et amitié

Vous connaissiez les bébés Disney, Spirou junior, puis Star Wars Episode One, Fear Effect Retro Helix… Eh bien, dans le royaume en totale expansion de la prequel (la suite, mais qui se déroule avant le premier épisode… enfin, faut suivre !), je demande Evergrace 2 ! Ne soyez donc pas trop décontenancé, car malgré le joli numéro « 2 » apposé au titre, l'histoire se déroulera bien avant les péripéties d'Evergrace. Dans le fond, il s'agira finalement d'en apprendre plus sur la rencontre de Yuterald avec sa sœur adoptive, Sharline, bien que cette dernière ne soit pas jouable cette fois-ci. Pourtant, histoire de ne pas se sentir trop seul, vous serez escorté par Ryana, un copain d'enfance, et Fillna, une petite fille amnésique donc nécessairement bien mystérieuse. Ensuite, une fois votre petit groupe formé et dans la grande tradition de l'action-RPG, il faudra mener de front combats en temps réel et phases de recherche. Au cours des joutes, qu'on espère moins basiques que dans le premier volet, il sera désormais possible d'envoyer des ordres à vos amis, afin que ces derniers vous épaulent correctement au lieu de combattre de manière désordonnée. Vous pourrez d'ailleurs noter qu'une touche de la manette a été attribuée à chaque personnage, afin d'assigner des tâches précises à chacun. N'oublions pas non plus le fameux Dress Up System qui constituait l'une des principales originalités d'Evergrace, et qui a, lui aussi, subi quelques améliorations notables. Ainsi, chaque nouvel équipement (habit, amulette, etc.) disposera de capacités propres qui influenceront vos statistiques, mais surtout vos pouvoirs d'invocation ou vos réactions face à certaines situations. Alors, bien sûr, Evergrace 2 ne devrait pas révolutionner le genre, mais ses charmes esthétiques ne laisseront pas insensibles les amateurs d'univers oniriques. Espérons juste qu'il voie le jour en France…

Il était une fois…

Quelque temps après la naissance de Yuterald à Stulta, l'une des quatre cités sacrées du continent, ses parents furent assassinés devant ses yeux plein d'innocence. Bien que recueilli par le père de Ryana, un de ses amis, Yuterald ne put retenir sa haine. Des lors, c'était décidé, sa vie serait dédiée à la vengeance et il entama un long périple initiatique. Pourtant, après la rage, la guerre vint refroidir les ardeurs de notre héros. C'est d'ailleurs à cette période qu'une jeune fille aussi amnésique que mystérieuse se mit à déambuler sans but dans le village… avant d'être recueillie par la famille, décidément très altruiste, de Ryana. Vengeance, puissance, connaissance, élégance, quatre thèmes qui serviront de fils conducteurs à la quête de nos trois héros.

EN AVANT, TOUJOURS EN AVANT

FINAL FANTASY IX

L'histoire ne se répète jamais

SQUARESOFT
www.square-europe.com/ff9

par Xavier Brun

Le piège de l'exploitation commerciale à outrance de ces petits bonshommes en plastoc ne vous sera pas épargné. Certaines mauvaises réalisations, comme Green Rogue, débarquent sur PS2, à notre plus grand regret.

GENRE : Action
ÉDITEUR : 3DO
DÉVELOPPEUR : 3DO (États-Unis)
SITE INTERNET : www.3do.com
DISPONIBLE fin avril 2001

Il n'est pas rare d'être encerclé de la sorte et pris sous le feu des balles traçantes.

ARMY MEN GREEN ROGUE

Du grand... n'importe quoi !

Après avoir évoqué ce bon petit Sarge's Heroes, « il est temps de passer aux choses sérieuses », comme le disait si bien le grand Serge. Intitulé Oméga Soldier sur PSone, ce portage sur PS2 se caractérise à nouveau par son aspect des plus inintéressants. Dans ce volet, vous incarnerez un « super » soldat de l'armée verte qui devra éliminer un maximum de soldats beiges sur les 16 niveaux du jeu. Il ne faudra donc pas faire dans la dentelle, d'autant que vous n'aurez pas la liberté de vos mouvements. Quelques pas à gauche ou à droite pour éviter les tirs adverses, mais, que vous le vouliez ou non, votre personnage avancera continuellement. Le plus étonnant reste la maniabilité : votre personnage semble relié à un fil et attiré dans un coin de l'écran ! Je cite Kendy Ty de notre estimable rédaction : « Il y a un bug vectoriel ! » On aurait pu le croire, mais non, c'est bien le jeu qui est comme ça. Donc, pour faire court, vous avancez, vous dégommez, vous ramassez les items qui apparaissent sur le sol (lance-flammes, grenades, bazooka, fusil, trousse médicale...) et vous finissez par vous faire descendre. Effectivement, sur certains niveaux, le nombre conséquent de tireurs beiges ne vous laisse aucune échappatoire, si ce n'est une mort certaine. Ah oui, parce que j'allais oublier de vous préciser : vous avancez avec le stick gauche, vous pivotez avec le stick droit pour pouvoir tirer à 360°, et vous appuyez en même temps sur le bouton croix pour tirer. C'est super pratique ! 3DO vient de me révéler un secret sur mon anatomie : il doit sûrement me manquer une main. Allez, Army Men Green Rogue promet d'être vraiment pourri et je prends le pari que rien n'aura bougé d'ici la version test. Vous découvrirez la réponse dans le prochain numéro.

Initialement développé sur PSone, ce portage de Warriors of Might and Magic sur PS2 joue son second joker.

Dès la première scène du jeu, Alleron sera confronté à ces bestioles bien peu résistantes.

GENRE : Action/aventure médiévale
ÉDITEUR : 3DO
DÉVELOPPEUR : 3DO (États-Unis)
SITE INTERNET : www.3do.com
DISPONIBLE fin avril 2001

Warriors of Might and Magic

La PS2 se la joue PC

L'ancienne génération des « pécéistes » (à ne pas confondre avec le parti politique, en cette période postélection) n'est pas sans connaître la longue série des Might and Magic : Heroes of M&M, Crusaders of M&M, M&M I à VIII... Cette saga, qui dure depuis près de 12 années, vient tenter sa chance dans le monde de la console. Ce nouveau volet, inédit sur PC, reprend évidemment cet univers fantas tico-médiéval propre à la série. Vous incarnerez Alleron, un ancien guerrier accusé de nécromancie par le grand inquisiteur. Pour se libérer du masque de l'infamie qu'il porte sur le visage, sa quête sera longue et fastidieuse. L'exploration des 9 mondes, comprenant plus de 20 niveaux, lui permettra de prouver son innocence et d'empêcher la libération d'une entité supérieure, cachée au cœur d'un volcan. Mais Alleron, qui nourrit sa vengeance, devra combattre de nombreux ennemis (plus de 30 adversaires différents, tels des squelettes, morts-vivants, monstres aquatiques...), dans des environnements un tant soit peu répétitifs mais bénéficiant d'une bonne gestion des lumières. À l'instar d'un bon vieux RPG des familles, et par le biais d'une interface efficace, les capacités de votre personnage évolueront tout au long de la partie. Il trouvera de nouvelles armes (différentes épées, massues, armures...), apprendra de nouveaux sorts et dénichera d'innombrables potions de toutes sortes. En plus de cet équipement, les attaques magiques, les défenses diverses (parades, feintes, esquives) ainsi que les combos permettront à Alleron d'aller jusqu'au bout de cette aventure guère passionnante. Un titre qui ne devrait pas déchaîner les foules.

Nouveautés
WWW.PCCITY.FR

389F

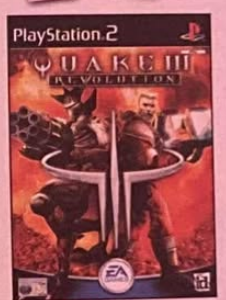
JEU PS2 Sortie le 23 mars 2001

399F

JEU PS2 Sortie le 18 avril 2001

SOYEZ LES PREMIERS SERVIS DES DERNIÈRES SORTIES.

399F



JEU PS2 Sortie le 5 avril 2001

389F

JEU PS2 Sortie le 29 mars 2001

① Frais de livraison en 48H en sus 30F- Photos et dates de sortie non contractuelles.

4 jeux Playstation au choix !

Starfighter
Ubisoft
Jeu d'action/simulation de vol
Pour tout public

The Tournament
Infogrames
Jeu d'action/combat
Conseillé aux plus de 16 ans.

Quake 3
Electronic Arts
Jeu d'action/combat
Conseillé aux plus de 16 ans.

Kengo
Ubisoft
Jeu d'action/combat
Conseillé aux plus de 12 ans.

Livraison en 48H*
Chez PC CITY.FR, nous garantissons que les produits disponibles proposés sur le site sont livrés en 48H (sauf paiement par chèque) et dans toute la France Métropolitaine. Et si vous veniez à changer d'avis, ils vous seront alors échangés ou remboursés sous 14 jours.

Conseil
Notre Service Clients est à votre disposition pour répondre à toutes vos questions au 0825 314 000 (0,98F/min). Il vous guide dans votre achat, vous aide dans la mise en service de votre matériel et assure le SAV.

Sécurité
Votre paiement peut être effectué par carte bancaire (en ligne ou par téléphone) ou par chèque. Il est sécurisé par notre partenaire BNP PARIBAS, protégé par la technologie de cryptage SSL et assuré pour toute utilisation frauduleuse par FIA-NET.

PC CITY
WWW.PCCITY.FR
Simplifions la Technologie

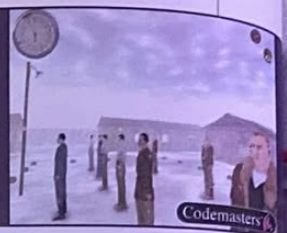
*Voir les conditions générales de vente sur le site PCCITY.FR

par Jean Santoni

La Grande Evasion en jeu vidéo ? L'éditeur britannique Codemasters sort une fois encore des sentiers battus.

Prisoner of War

Papa Schultz fait des émules !



GENRE : Grande évasion
ÉDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Wide Games (G.-B.)
SITE INTERNET : www.codemasters.com (en anglais)
DISPONIBLE fin 2001

La grande évasion en jeu vidéo... pourquoi pas ?

Bon, pour le moment, on ne peut pas vraiment dire que les développeurs aient joué la carte de la créativité et de l'originalité. Disons que la majorité des éditeurs préfèrent se cantonner aux genres commercialement viables : courses de bagnoles, jeux de sport, baston... Enfin, depuis le temps, vous connaissez la chanson, le refrain et les couplets. C'est ça, la nouvelle économie, coco. Toutefois, il y a une petite lueur d'espoir qui pointe parfois. Avec Prisoner of War, Codemasters semble bien décidé à sortir les joueurs de leur petit train-train. Ce titre, développé par le studio Wide Games, se déroule en 1941 dans quatre camps historiques de prisonniers allemands : Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III et le célèbre château de Colditz. Vous incarnerez quatre officiers alliés (un Engliche, un Ricain, un Hollandais et un Français), qui devront s'échapper de leur camps respectif. Évidemment, chacun de ces hommes dispose d'un profil bien particulier (gros balèze, mec rusé, expert en langues, espion). Pour le moment, nous n'en savons pas plus. Comme le veut la coutume, le communiqué de presse de Codemasters nous promet monts et merveilles ; à savoir un moteur troidé révolutionnaire exploitant les performances de la PlayStation 2, des environnements hyper-détaillés, ainsi qu'une interactivité et une liberté de mouvement très poussées. Tout le gameplay sera, quant à lui, basé sur la furtivité. C'est non sans une certaine curiosité que nous attendons la première version jouable de ce titre pour le moins original. Remarquez, on a largement le temps de fantasmer : la sortie de Prisoner of War n'est prévue que pour la fin de l'année 2001. Courage les enfants, courage.

par Angel Davila

Un jeu de course qui fait la part belle aux cascades, mais qui ne fait pas honneur aux capacités de la machine.

Rumble Racing

EA se met des bâtons dans les roues !

La richesse des décors est exemplaire. On est proche du minimalisme.

GENRE : Course automobile
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : EA Sports (États-Unis)
SITE INTERNET : www.easports.com
DISPONIBLE en été 2001

Lorsque l'originalité n'est plus. Après la Formule 1, Electronic Arts se lance dans la course grand spectacle sur PlayStation 2. Hélas, comment être enthousiaste devant un titre pareil ? La modélisation des voitures n'est pas représentative des capacités de la machine, et la sensation de vitesse, qu'on nous avait annoncée comme étant digne des meilleurs jeux, n'a en fin de compte rien d'extraordinaire. Un autre élément négatif concerne l'Intelligence Artificielle des concurrents, à peu près aussi élevée que celle d'un fer à repasser. Malgré tout, il reste quelques aspects respectables comme les quinze circuits et la quarantaine de voitures que l'on débloque au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu. Parmi les compétitions, outre les classiques Mode Course Simple et Championnat, on retrouve un mode Un contre un dont le titre parle de lui-même, et un mode Cascade dans lequel il faut effectuer le plus de sauts possible, en faisant des figures. Chaque circuit contient son lot d'items à ramasser, des bombes, des turbos, des mines... bref, tout l'attirail anti-sportif nécessaire pour remporter la victoire. Il faudra que les développeurs revoient leur copie, afin de nous surprendre pour la sortie très prochaine de ce titre.

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

PS2

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

Viens découvrir les nouveaux jeux PS2

ACCESSOIRE

+ de 30 % d'images en plus

ecran 5"

GRAND écran petite console

PLAYSTATION

DVD

Venez découvrir les dernières nouveautés

Renseignez-vous dans votre boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

SUISSE

ESPAGNE

BELGIQUE

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

par Edouard Duchamp

EGBrowser La PlayStation 2 enfin sur Internet ?

Pouvoir surfer sur Internet sans acheter d'ordinateur, c'était jusqu'à présent réservé aux possesseurs de Dreamcast ou au Cobaye. Désormais, c'est aussi possible sur PS2...

Pour lire des MP3, il faudra passer par cet écran pas très esthétique.

GENRE : Browser
ÉDITEUR : Ergosoft
DÉVELOPPEUR : Planetweb (Japon)
SITE INTERNET : www.ergo.co.jp/news/egbrowser.html (en japonais)
DISPONIBILITÉ non communiquée

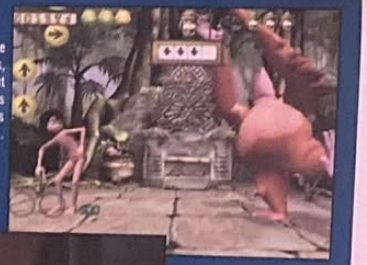
EGBrowser, qui se prononce « Easy Browser », pour signifier que le grand public n'aura aucune difficulté à s'en servir, n'est pas un produit Sony. Les modems sortis jusqu'à présent au Japon pour la PlayStation 2 non plus, d'ailleurs. Pourtant, il semblerait que les divers éditeurs nippons souhaitent devancer Sony sur son propre terrain, pour permettre à la PS2 d'aller sur la toile mondiale. Voici donc le premier logiciel pour naviguer sur Internet, version PS2, qui sera disponible au Japon au moment où vous lirez ces lignes, c'est-à-dire après le 29 mars. Conçu par la firme américaine Planetweb pour le compte d'Ergosoft, ce EGBrowser propose plusieurs choses. La première, ce sera, bien entendu, de surfer, mais aussi d'avoir la possibilité d'écrire et de consulter des e-mails. Pour tout ce qui est des réglages, cela sera sauvegardé sur Memory Card, sans qu'aucune précision n'ait été faite quant à la compatibilité avec le futur disque dur de la PS2. Il sera aussi possible, grâce à ce logiciel, de télécharger et donc d'écouter des MP3 sur la PlayStation 2. Malheureusement, impossible de les sauvegarder de quelque manière que ce soit. De même, le browser à ses limites : il ne supporte pas les fenêtres multiples et ne prend pas en compte les vidéos en ligne de type Real Video. On peut donc dire qu'il s'agit d'un premier pas de la PS2 vers le monde d'Internet, mais pour l'instant, ce n'est pas encore du niveau d'un ordinateur de salon...

par Julien Hubert

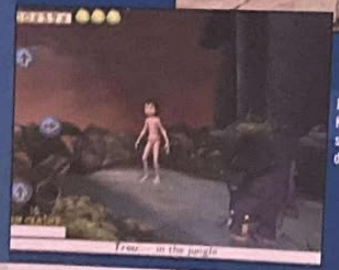
Jungle Book Groove Party

Un Dancing Stage pour les tout-petits

Tous les petits vont pouvoir danser sur PS2, au rythme des musiques du *Livre de la Jungle*.



Pour battre les boss, il faut effectuer des « coups spéciaux ».



Pour les fans de Karaoké, les paroles s'affichent en bas de l'écran.

GENRE : Danse
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (France)
SITE INTERNET : www.ubisoft.fr
DISPONIBLE en mai 2001

Les jeux de danse ont la super cote au Japon, et les éditeurs tentent d'imposer ce nouveau genre chez nous, en espérant que le public se prenne autant au jeu... Après Dancing Stage, le jeu référence de Konami (sorti le mois dernier sur PSone), Ubi Soft tente donc sa chance, mais en jouant sur un terrain un petit peu différent... En effet, Jungle Book Groove Party est avant tout destiné aux plus jeunes, qui retrouveront ici tout l'univers du dessin animé de Disney. La difficulté du jeu est très basse, les pas simplifiés, et ce quel que soit le niveau choisi. La progression se fait sous forme d'aventure initiatique pour Mowgli, qui apprendra à connaître la jungle en dansant avec ses habitants sur des airs bien connus, comme « Il en faut peu pour être heureux... » Vraiment très peu pour être heureux... Pompom popom popom popopom !!! Heu... Désolé je m'emballe. Bon, notez que les chansons (une dizaine environ, c'est pas grand-chose !) ne sont pas toutes en français... Vous en connaissez beaucoup, vous, des gosses bilingues ? Sinon, côté réalisation, le jeu affiche une modélisation impeccable et des cinématiques très jolies, qui hypnotiseront sans doute les plus jeunes.

Pour parfaire l'union du jeu et du DVD, Sony Music Entertainment Japan a publié, le mois dernier, au Japon, ce jeu étrange de gestion de girls band.

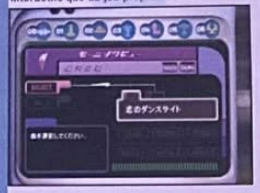
En plus d'avoir l'air nunuche, elle joue mal !

GENRE : Clip interactif
ÉDITEUR : Sony Music Entertainment Japan
DÉVELOPPEUR : SMEJ (Japon)
SITE INTERNET : www.smej.co.jp
DISPONIBILITÉ improbable

Space Venus 10 Spice Girls japonaises...

Morning Musume, deux mots généralement tout en haut dans le top des ventes de CD au Japon. Un girls band composé de dix jeunes filles, toutes âgées de 14 à 26 ans. Basé sur le bon vieux principe de « plus elles sont nunuches et plus le public les aimera », voici donc notre dizaine d'idiotes qui chantent faux sur une scène, en train de donner un spectacle digne des meilleurs ateliers de chant du Club Med. Space Venus Starring Morning Musume, qui ne sortira vraisemblablement jamais en France, est le premier jeu PlayStation 2 à véritablement en exploiter les deux mamelles marketing : la puissance de Sony Music et la capacité de stockage des DVD-Rom. Ici, il s'agit ni plus ni moins de mini-épreuves tournant autour des fameuses jeunes, (parfois très jeunes) filles, qui font danser les lycéennes du Japon. Les épreuves sont de différents acabits. On pourra, dans le « Panorama Theater », filmer l'un de leurs concerts et diriger la caméra. On pourra à loisir zoomer ou faire un travelling, ce qui est sans grand intérêt pour qui n'est pas fan du groupe. Dans le Morning Lounge, on a accès à un clip tourné avec une caméra à 360°. Là, on peut donc tourner la caméra dans tous les sens, pour mettre l'accent sur l'une des jeunes filles. Techniquement impressionnante, cette partie n'est cependant pas celle qui va transcender l'histoire du jeu sur PlayStation 2. Une troisième partie baptisée Morning Browser vous permet de consulter la bio et quelques infos sur chacune des filles, comme leurs plats préférés et autres données indispensables pour les Morning fans ! Passionnant.

Un jeu qui se rapproche plus du DVD de clips interactifs que du jeu proprement dit.



Endonesia Le premier « feel-good » RPG de l'histoire !

Après avoir été l'éditeur ayant vendu le plus de jeux de toute l'histoire de la PlayStation, avec Dragon Quest 7 et ses 4 millions d'exemplaires, Enix tente de renouer l'exploit avec la PlayStation 2.

Notez le savant mélange entre 3D et pâte à modeler pour la création des décors.

Endonesia n'est pas un endroit comme les autres. Endonesia est une île où l'on trouve neuf zones, dans lesquelles vivent des populations à la fois diverses dans leur apparence et semblables dans leurs mœurs. Endonesia n'est pas vraiment un jeu. Ici, il y a bien sûr des niveaux, des personnages avec lesquels on pourra discuter, mais ni combats, ni sauts. Juste de la communication. Chaque partie dure dix jours durant lesquels le temps se déroule. Le joueur devra choisir la zone dans laquelle il passera ces dix jours, et y rencontrer des habitants. Complètement basé sur la communication, l'enquête et l'observation, Endonesia propose un système qui permet de faire « comme si » les personnages du jeu étaient tous vivants. Contrairement à un Final Fantasy par exemple, à chaque fois que l'on adressera la parole à un personnage, il dira une chose différente. De la même manière, chaque habitant d'Endonesia possède ses propres activités qu'il exécutera en temps réel, mais qu'il modifiera au cours de la journée si le joueur a interagi avec lui. Les neuf zones existantes ont chacune un thème très précis. La première, Entrance Zone, est un endroit classique avec des habitations, des végétaux et des animaux plus ou moins normaux. La Fancy Zone, par contre, est une région colorée tout en rose, avec des végétaux orange ou jaunes, des arbres à bonbons et un lac savonneux qui bulle. On trouvera aussi la Jungle Zone, la Forest Zone et d'autres endroits tout aussi déjantés les uns que les autres. Devant tant de fantaisie, il est malheureusement peu probable qu'un distributeur européen accepte de commercialiser ce produit chez nous. Endonesia ne restera donc qu'une curiosité de demi-page dans ce PlayStation 2 Magazine.

GENRE : Action-RPG
ÉDITEUR : Enix
DÉVELOPPEUR : Enix (Japon)
SITE INTERNET : www.enix.co.jp
DISPONIBILITÉ non communiquée

addon
Vos nouveaux loisirs!

JOUEZ MOINS CHER !

-25% sur les jeux d'occasion*

* du 16 au 21 avril

La sélection Addon

SHADOW OF MEMORIES | ZONE OF THE ENDERS | QUAKE 3 | EVER GRACE | STAR WARS STARFIGHTER | UNREAL TOURNAMENT | MOTO GP

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux

BORDEAUX
203-205, rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
42000 Saint-Etienne

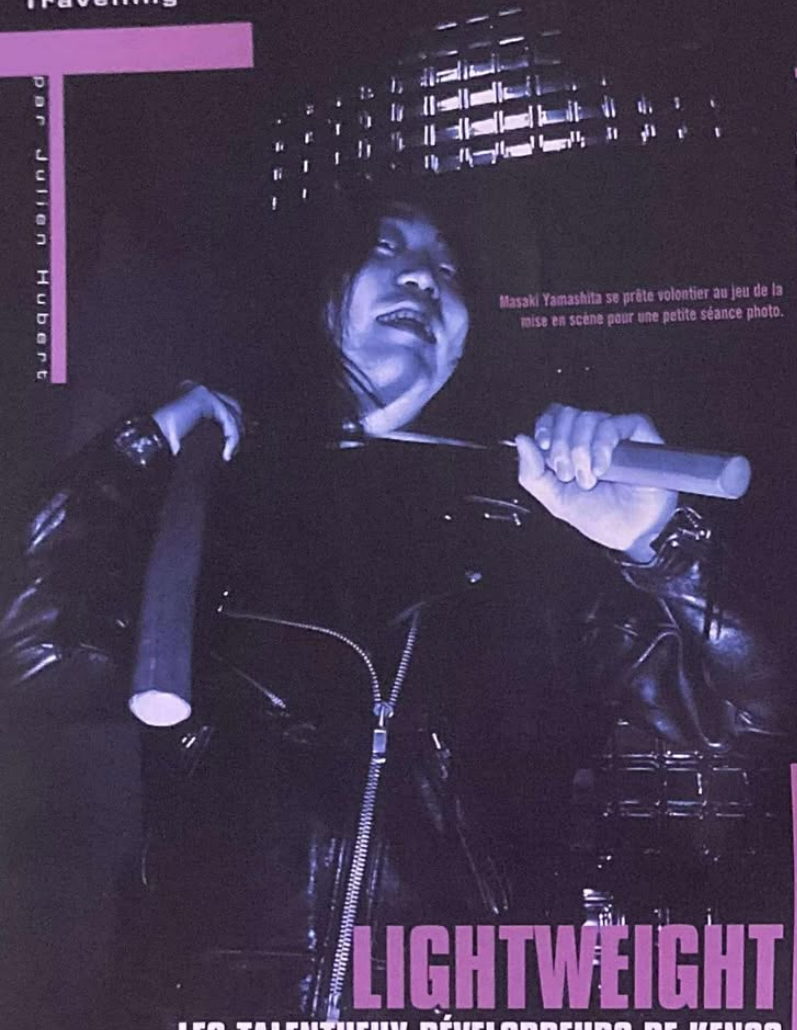
TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 61 16 16

par Julien Huber



Masaki Yamashita se prête volontier au jeu de la mise en scène pour une petite séance photo.

LIGHTWEIGHT

LES TALENTUEUX DÉVELOPPEURS DE KENGO

Pour la sortie de leur troisième jeu, le premier sur PlayStation 2, Naotaka Ueda et Masaki Yamashita ont accepté de répondre à nos questions. L'occasion pour nous de découvrir deux développeurs passionnés de combat au sabre, dans la plus pure tradition nippone.

Tout a commencé en 1997 pour Lightweight… À l'époque, Squaresoft avait l'intention de profiter de la PlayStation et, plus généralement, de l'expansion du marché des jeux vidéo, pour grandir lui-même. C'est dans cette optique que Square, alors spécialisé (enfermé ?) dans le genre RPG, a pris la décision de varier ses produits, tout en conservant les standards de qualité qu'on lui connaissait. Cependant, plutôt que de se lancer seul dans cette aventure, l'éditeur a eu la bonne idée de s'adresser directement à quelques jeunes studios, parmi lesquels Dream Factory (Tobal n°1, Tobal 2…) ou encore Lightweight, qui deviendront tous des affiliés au groupe… Ainsi, naquit le premier jeu de Ueda-san et Yamashita-san : Bushido Blade. Véritable OVNI du jeu de baston, ce premier titre est rapidement devenu culte auprès de certains joueurs mais n'aura toutefois jamais connu le large succès commercial escompté… Un peu comme Tobal n°1 d'ailleurs, autre jeu de baston tout aussi culte, si vous voulez notre avis, énormément « poussé » par l'éditeur et qui n'aura finalement jamais connu la gloire… Bref, pourtant confiant en ce produit, Square tentera tout de même une introduction de Bushido Blade en Europe (par le biais de SCEE)…Vous ne vous en souvenez peut-être pas et pour cause : ce fut un autre bide retentissant ! Mais personne ne perd espoir, et le deuxième volet de la série voit enfin le jour l'année suivante au Japon… Malheureusement pour lui, et malgré ses indiscutables qualités, Bushido Blade 2 ne convaincra toujours pas les joueurs, pas en masse tout du moins. Triste sort pour un si bon jeu, qu'on pourra une fois de plus comparer à un certain Tobal 2, toujours si culte et peu reconnu… Quand ils ne sont que d'estime, les succès ne plaisent pas aux financiers, et c'est pourquoi Bushido Blade 2 ne sortira finalement jamais chez nous. Quel dommage ! La série, quant à elle, ne sera pas déclinée en un troisième épisod, et aujourd'hui, Lightweight ne travaille plus pour Square mais pour Genki ! Tout comme pour un certain Onimusha, le développement du troisième projet de cette petite équipe avait commencé sur PSone… Mais l'annonce de la PlayStation 2 faisant son effet dans l'esprit de messieurs Ueda et Yamashita, tout leur travail aura basculé sur la nouvelle 128 bits de Sony ! Voilà en deux mots les origines de Kengo. Pour le reste, laissons maintenant la parole aux deux têtes pensantes de Lightweight, qui signent ce mois-ci un excellent retour…

« Nous poursuivrons toujours cette tendance de réalisme virtuel, autant et aussi loin que possible. »

Play2Mag : Doit-on considérer Kengo comme une suite aux deux titres de la série des Bushido Blade ou pas du tout ?

Yamashita : Non, Kengo n'est pas du tout une suite à Bushido Blade 2. Notre but était de créer autre chose.

Alors quelle est, selon vous, la différence fondamentale entre ces deux titres ?

Yamashita : C'est avant tout une différence de concept. Kengo est un jeu basé sur le concept d'un « Homme vivant avec son sabre ».

Qu'avez-vous à dire à propos de la version PAL qui sortira en Europe, en 50 Hz et donc 20 % plus lente que l'originale ? Pensez-vous que cela porte atteinte au jeu ?

Yamashita : Nous pensions qu'un portage direct de la version japonaise aurait posé un vrai problème. C'est pourquoi nous avons spécialement augmenté la vitesse de 20 %, pour que la vitesse d'animation soit exactement la même dans votre version européenne que dans le jeu original.

Et les bandes noires qui aplatissent l'écran ?

Yamashita : Le problème de résolution nous aura également beaucoup ennuyé, surtout au niveau des textures et de tout ce qui est en 2D… Tout cela nous aura amenés à retravailler chacune des textures, pour respecter avant tout les différentes proportions et éviter que l'image ne semble aplatie.

Vous êtes-vous inspiré, durant le développement de Kengo, de quelques personnages bien connus de l'histoire japonaise, comme Miyamoto Musashi ?

Ueda : Oui, bien sûr. Et c'est même à partir de là que tout a débuté… Nous avons ainsi commencé par faire des recherches sur un certain « Nen-ami-jion », maître d'armes reconnu pour avoir été le premier « Maître de Bushido ». Tout le concept fondamental, toute la base de Kengo tient là-dedans.

Avez-vous été aidés ou conseillés par de vrais maîtres de Kendo ?

Ueda : Oui, bien sûr. Nous avons profité des bons conseils de monsieur Hiroshi Fujioka, qui est un maître d'armes très expérimenté, mais aussi un acteur très connu. Il aura vérifié et approuvé tous les aspects qui concernent le concept du jeu.

Êtes-vous vous-même un expert en maniement de sabre ?

Ueda : Oui, je suis moi-même un pratiquant très expérimenté du Kendo. Je suis en fait deuxième dan.

Avez-vous rencontré quelques difficultés d'ordre technique, liées à l'environnement de développement de la PlayStation 2 ?

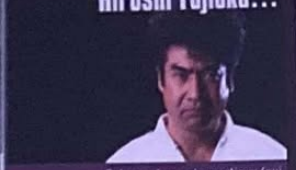
Yamashita : Au début du développement, il fut fort difficile pour nous d'afficher autant de polygones que nous l'espérions. Cependant, après une analyse profonde du hardware, nous avons fini par arriver à nos fins et par obtenir le résultat que vous connaissez aujourd'hui. Pour tout vous dire, je pense même que la PlayStation 2 est une machine vraiment « profonde », qu'il faudra apprendre à dompter avec le temps.

Avant de commencer Kengo, votre studio était affilié à Squaresoft. Le fait de travailler maintenant pour Genki a-t-il représenté un grand changement pour vous ?

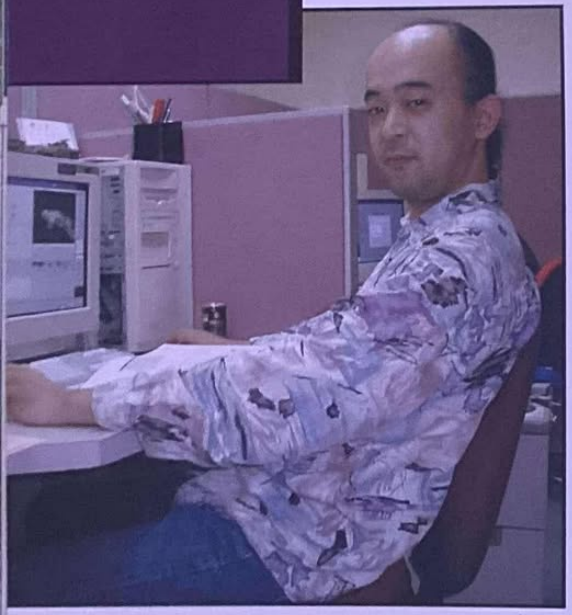
Ueda : Non, développer un jeu pour ce

Naotaka Ueda, grand expert ès Kendo et grand gourou de Kengo.

Le fameux Hiroshi Fujioka...



Cet expert en arts martiaux (qui totalise tout de même 21 dans, dans différents styles !) aura servi dans le projet Kengo, de premier consultant et de narrateur. Véritable star au Japon, il fut notamment la vedette d'une série TV de « Sentaï » (dans le genre *Bioman*, quoi), mais aussi le très drôle représentant publicitaire de la console Sega Saturn, plus connu sous le nom de Segata Sanshiro !



nouvel éditeur, n'a vraiment rien changé en ce qui concerne notre environnement et notre façon de travailler. En revanche, le fait de développer pour la première fois pour un éditeur étranger (Crave Entertainment), et depuis les prémices du projet, nous a donné une toute nouvelle et forte motivation.

Qu'avez-vous à répondre aux différentes critiques que certaines personnes ont formulées, notamment à propos du manque d'interaction avec le décor ? Il est, par exemple, impossible d'utiliser l'environnement pour se cacher ou pour prendre un avantage de position...

Ueda : Je reste vraiment convaincu que tous les éléments nécessaires à l'élaboration complète de notre concept ont été implémentés dans Kengo. Ce ne fut déjà pas une mince affaire. Cependant, nous pensons évidemment aujourd'hui à quelques innovations, pour pousser naturellement le jeu encore plus loin... Mais patience, vous retrouverez normalement toutes ces idées dans notre prochain projet !

Mais ne pensez-vous pas que Kengo soit moins réaliste que Bushido Blade ? Si oui, s'agissait-il d'un désir de convaincre un public plus vaste ?

Ueda : Non, nous pensons très sincèrement que Kengo est, au contraire, bien plus réaliste que Bushido Blade. La raison pour laquelle nous avons décidé de nous débarrasser du système de mort en un coup, si c'est bien à ça que vous faites allusion, était simplement que nous préférions insister sur l'élément de progression du personnage principal, qui peut évoluer en puissance et devenir peu à peu un maître. C'est le point sur lequel nous voulions insister cette fois, et nous restons tous convaincus d'avoir fait le bon choix en visant cette priorité. Tout ce que vous trouverez ici est le résultat de nouveaux systèmes, établis par des concepts avancés et réfléchis.

Et pourquoi avoir inclus un système de « super-attaques » (lorsque le Ki est au maximum) justement, dans une simulation supposée être si réaliste ?

Yamashita : Nous pensons que l'implémentation du concept de Ki représente tout sauf un obstacle au réalisme... Bien au contraire ! Ce concept de Ki est même au centre du jeu, car dans un combat bien réel, il peut vraiment permettre d'augmenter sa force ou au contraire de perdre confiance et efficacité...

Kengo ne s'est étrangement pas vendu en grand nombre au Japon...

Ueda : Cela peut être définitivement considéré comme un fait inévitable, lorsqu'on connaît le nombre total de consoles PlayStation 2 vendues sur notre marché...

Et comment comptez-vous réagir par rapport à cela ?

Eh bien malgré tout, nous, créateurs, continuerons toujours à exécuter notre travail le plus professionnellement possible, en concentrant tous nos efforts sans faire de concessions.

Auriez-vous quelque chose à dire à tous vos fans qui pensent, et nous acquiesçons volontiers, que vos jeux sont uniques et basés sur des concepts géniaux ?

Ueda : Nous sommes fiers d'avoir pu créer un jeu qui nous tenait réellement à cœur. De nos jours, au Japon, un nombre important de gens se passionnent pour la culture occidentale, abandonnant quelque part leurs origines nippones. La culture vidéoludique elle-même a pris sa source dans un monde de « fantasy », et les développeurs japonais ont tendance à ne pas assez prêter attention au « Wa », (un mot japonais faisant référence à l'atmosphère culturelle nippone)... Chez Lightweight, tous nos concepts créatifs auront toujours pour but de faire naître des sentiments de monde réel, de danger et de frayeur. Nous poursuivrons toujours cette tendance de « réalisme virtuel », autant et aussi loin que possible.

« La PlayStation 2 est une machine vraiment profonde, qu'il faudra apprendre à dompter avec le temps. »

015615

Le Courrier

1m

14 Juillet 1872 — Le Journal de Konami City — 00698115

Une mort mystérieuse

Un homme sans origine.

La police n'a toujours pas élucidé le meurtre d'un inconnu survenu hier dans une rue du centre ville.

La victime, un homme d'une vingtaine d'années, a été retrouvée morte allongée sur le sol. Jusqu'à présent, aucun élément n'a permis d'identifier le jeune homme et la police n'a retrouvé aucune trace quant à ses origines.

Des témoignages divergents ajoutés à la confusion n'ont apportés aucune information supplémentaire.

L'homme a été vu à plusieurs endroits de la ville mais le mystère plane toujours.

PlayStation®2

Hot Line 08 92 68 16 15* — 3615 KONAMI* 2,23 F/Min

KONAMI®

La Déferlante Approche

Shadow of Memories™

13ème RUE — LA CRIME ACTION ET SUSPENSE

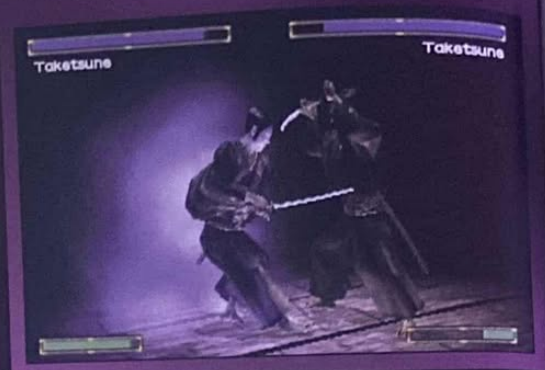
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ans

SHADOW OF MEMORIES © 2001 KONAMI CORPORATION AND KCE TOKYO. ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED
KONAMI C/ORENSE 34- 28020 MADRID- TFNO. 900111573

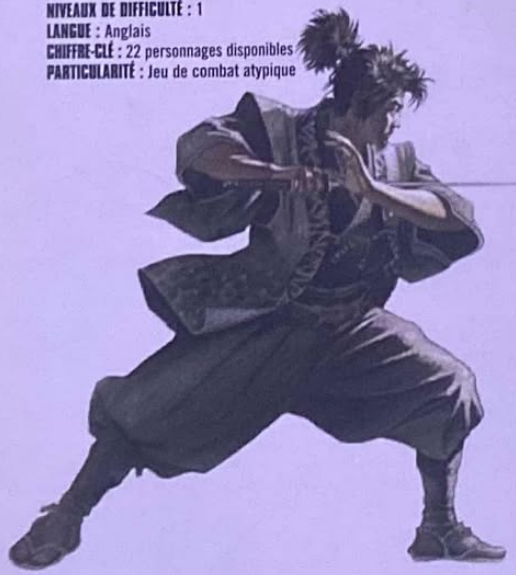
GENRE : Combat à l'épée **ÉDITEUR :** Ubi Soft **DÉVELOPPEUR :** Lightweight (Japon) **DÉJÀ DISPONIBLE**
SITE INTERNET : www.lightweight.co.jp/kengo/index.htm (en japonais)

KENGO

ESPRIT ZEN ET LAME AFFÛTÉE...



NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Anglais
CHIFFRE-CLÉ : 22 personnages disponibles
PARTICULARITÉ : Jeu de combat atypique



Kengo... Le nom résonne dans les esprits, avec ses consonances orientales et mystérieuses. Car Kengo n'est pas un jeu de combat comme les autres. Il suffit de le voir pour le deviner, puis de s'y essayer pour en être persuadé. Gros plan sur un titre merveilleusement atypique...

On compare trop souvent Kengo à Bushido Blade. C'est une erreur que nous n'allons pas répéter ici. Kengo met en scène des personnages, vivant par et pour l'épée. Le Bushido (voie du guerrier), associé évidemment au Kendo (voie de l'épée), est leur seule raison de vivre. Rien d'autre n'a d'importance. Le jeu vous invite à incarner, dans le mode Un Joueur, un personnage que vous allez améliorer à force d'entraînement. Reste ensuite le mode Tournoi, avec 22 combattants disponibles (il faut toutefois en « délocker » un certain nombre auparavant, dans le mode de Jeu Solo), et le mode Versus, pour se battre contre un adversaire humain. Ne cherchez pas un scénario poussé ou une histoire dont vous voudriez vous imprégner ici. Kengo fait dans le minimaliste et ne se soucie véritablement que d'une chose : les combats. Même la mise en scène se veut réduite, avec des combats se déroulant toujours sur des aires planes et fermées (intérieurs de dojos ou cours fermées, en extérieur). La bande-son est, elle aussi, réduite au minimum, avec les cris des combattants, le bruit des épées qui s'entrechoquent et la nature, discrète, qui s'exprime parfois par l'intermédiaire d'un oiseau invisible, au piaillement léger. Cette « ascèse » ludique, ce dépouillement d'ensemble paraissent presque recherchés et correspondent bien, en tout cas, à l'esprit qui anime un jeu comme Kengo. Question de sensibilité peut-être...

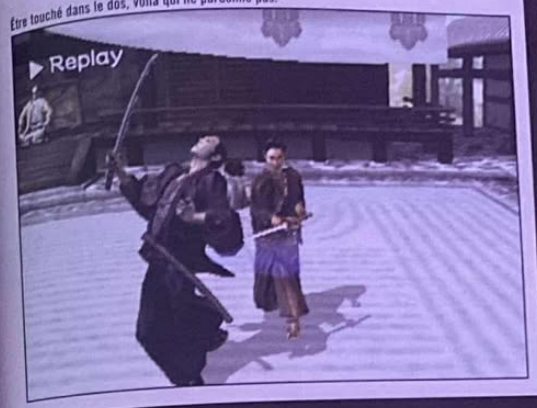
Perfectionnement et maîtrise de soi

Le mode Solo de Kengo est une incontestable réussite. Au début du jeu, on vous demande de choisir entre trois personnages, chacun doté de caractéristiques propres. Taketsune possède des qualités d'ensemble au-dessus de la moyenne, Shozaemon dispose d'une bonne vitesse d'attaque et de coups puissants, et enfin Yasumoto est capable d'enchaîner rapidement ses coups. Les différences sont subtiles mais réelles, et il vaut mieux choisir votre combattant en fonction du dojo dans lequel vous désirez le voir se perfectionner. Il y en a huit, chacun détenant sa spécialité. L'école Suigetsu préconise une balance entre maîtrise technique et puissance, l'école Kyoshin met l'accent sur les attaques rapides à une main (et les techniques d'attaque en dégainant pour gagner en vitesse, exactement comme dans Kenshin, le manga, lors du combat contre Jinné), l'école Muishinjin favorise les coups lents mais puissants, etc. Au final, chacun devrait trouver le style qui lui convient le mieux et tenter de spécialiser son personnage dans ce domaine. Ceci va réclamer du temps et beaucoup de patience. Les capacités de votre personnage se divisent, en effet, en cinq caractéristiques fondamentales : puissance d'attaque, vitesse d'attaque, agilité, « insight » (discernement : analyse d'une situation pendant un combat, liée ici à votre capacité à parer les attaques adverses) et « spirit » (esprit combatif, lié ici au Ki, très important, dont nous allons parler plus loin). Les différents entraînements que l'on vous propose (voir encart) vous permettent d'augmenter les valeurs maximales de chacune de ces caractéristiques. Pour les augmenter réellement, en revanche, il est nécessaire que vous meniez à bien des combats, et cela tombe assez bien puisque c'est exactement ce que vous recherchez. La caractéristique « Fame » (célébrité), à côté de toutes celles décrites plus haut, note le nombre d'adversaires que vous avez battu. Ils se compteront rapidement par dizaines...

Bokken, la lame de bois

Le bokken est un sabre de bois dont vous vous servirez souvent dans le jeu. Ce n'est pas une arme factice (le célèbre Miyamoto Musashi s'en servait avec talent, et, entre ses mains, le bokken était mortel), et il ne faut pas considérer le fait de se battre avec comme une phase d'entraînement. Vous l'utiliserez durant toute la première partie du mode Solo, lorsque vous apprendrez les mouvements de base et ensuite lorsque vous irez défier les maîtres des différents dojos. Vaincre un maître vous octroie une nouvelle lame. Elles sont a priori toutes identiques, à les voir comme cela, mais les attaques spéciales qui y sont liées sont heureusement toutes différentes. Les combats au katana, avec lames d'acier, interviennent lorsqu'un samouraï vient vous provoquer en duel ou lors des affrontements du tournoi impérial, qui intervient plus loin dans le jeu. En mode Deux Joueurs, vous utiliserez également de vraies lames. Leur principale caractéristique ? Vous pouvez être blessé et perdre petit à petit votre sang durant un combat.
Les affrontements, dans Kengo, sont simples mais réclament en même temps

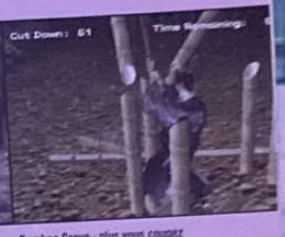
Les créateurs : Lightweight est un petit développeur japonais à qui l'on doit, notamment, Bushido Blade 1 et 2. Mais les pages précédentes vous en disent davantage...



Être touché dans le dos, voilà qui ne pardonne pas.

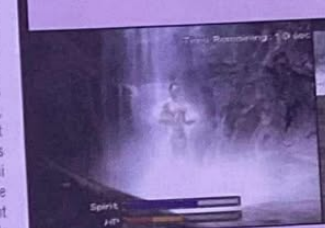
Il n'y a pas d'arme plus puissante que celle forgée par votre esprit dans Kengo...

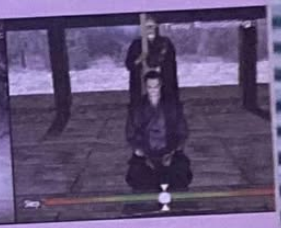
L'entraînement, indispensable



Striking Posts : vous devez trapper en rythme sur un poteau afin de le casser. Au début, seule la croix de direction est utilisée, ensuite, ce sont toutes les touches du paddle. Cette épreuve augmente votre puissance d'attaque.

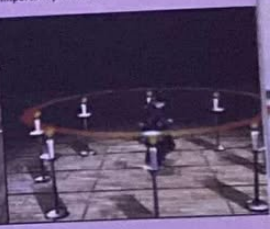
Bamboo Grove : plus vous coupez de bambous, et plus votre agilité augmente... Attention, votre personnage se recentre automatiquement sur certains bambous, ne vous étonnez donc pas s'il semble se déplacer bizarrement.





Waterfall : appuyez rapidement sur le bouton action lorsque l'eau de la cascade tombe fort (le paddle vibre), et ceci sans vous évanouir évidemment (attention à la barre de vie). Cette épreuve améliore votre capacité « insight » (discernement).

Zen meditation : le moine vous surveille lors de votre méditation. Si votre attention se relâche (il faut éviter que votre « point de concentration » n'aille trop à droit ou à gauche), il vous frappe de sa planche. Cela sert à augmenter votre « Spirit », important pour le Ki.



Helmet splitting : pour couper le casque en deux, concentrez-vous (appuyez rapidement sur le bouton action), puis attendez que les deux indicateurs (rouge et bleu) se croisent sur le casque. Si vous appuyez pile au bon moment, vous augmentez votre précision et votre vitesse d'attaque.

Illusion : l'épreuve des chandelles augmente légèrement toutes vos caractéristiques. D'un grand moulinet de votre katana, il faut que vous les éteigniez toutes (un point passe devant chacune d'elles, en tournoyant ; il faut appuyer sur le bouton action au bon moment).

Certains coups tournoyants mettent parfois en position de faiblesse. Profitez-en face à cet élève qui vous offre son dos.

La position des mains et des doigts paraît parfois un peu curieuse, mais on s'approche tout de même du réalisme absolu.

Lames de légende

Masamune et Murasama sont deux forgerons japonais célèbres du XIVe siècle. Murasama, au caractère violent, était un personnage taciturne et inquiétant. Il avait la sinistre réputation de forger des lames redoutables qui poussaient leurs propriétaires à de sanglants combat ou qui, parfois, blessaient ceux qui les manipulaient. Ces armes, assoiffées de sang, furent rapidement tenues pour maléfiques. En revanche, Masamune était un forgeron d'une très grande sérénité, qui se livrait à un véritable rituel de purification avant de forger ses lames. Un homme, qui voulait tester la différence de qualité entre les deux armes, plaça un sabre de Murasama dans un cours d'eau. Chaque feuille qui dérivait à la surface et qui touchait la lame fut coupée en deux. Ensuite, un sabre fabriqué par Masamune fut placé à son tour dans le cours d'eau. Les feuilles semblaient éviter la lame. Aucune d'elles ne fut coupée et elles glissaient toutes, intactes, le long du tranchant comme si celui-ci voulait les épargner. L'homme rendit alors son verdict : « La Murasama est terrible, mais la Masamune est humaine »…

une grande concentration. Les commandes se divisent de la façon qui suit : parade (bouton croix), esquive (bouton carré), frappe (bouton rond) et attaque spéciale (bouton triangle). Les touches L et R, elles, servent à choisir les enchaînements que vous allez utiliser. Car si votre personnage est lent et peu puissant au début du jeu (d'où l'utilité des phases d'entraînement et des combats), il connaît également assez peu de coups. C'est en remportant des combats dans les dojos adverses, que vous apprenez certaines de leurs techniques secrètes. Un mode Édition de coups, assez bien fait, vous invite ensuite à choisir les enchaînements des trois coups qui vous semblent les plus efficaces, et à les associer aux touches L et R. En cours de combat, vous n'avez plus qu'à appuyer sur une d'elles, pour adopter une garde particulière et délivrer ensuite votre enchaînement via le bouton de frappe. Un système de jeu original qui permet, en tout cas, de personnaliser complètement son personnage.

L'épée est l'âme du samouraï

Ce qui est intéressant dans Kengo, c'est son côté technique évident et la maîtrise de soi qu'il réclame. Les caractéristiques « Insight » ou « Spirit » sont aussi importantes que la force de frappe ou la vitesse d'attaque. En effet, avec une capacité Insight élevée, un kendoka peut parer plus facilement les coups, même s'il est plus lent que son adversaire. De même, si son Ki n'est jamais au minimum, sa garde ne casse jamais (attention, il ne faut pas se contenter de laisser le bouton de croix enfoncé, il faut appuyer de nouveau dessus après chaque coup paré) et il peut plus facilement avoir accès à son attaque spéciale. La barre de Ki, en bas de l'écran, s'enflamme lorsque cette dernière est accessible, mais une super-attaque doit être placée avec discernement (après avoir contré un coup et envoyé son adversaire à terre, par exemple), sinon, contre un adversaire expérimenté, elle risque fort d'être contrée et vous n'aurez plus de garde. On se jauge, on se tourne autour et on tente des choses magnifiques dans Kengo. Un match n'est jamais gagné et les retournements de situation sont fréquents. Il est certain que Kengo a ses défauts (c'est un jeu certainement un peu austère et assez peu impressionnant dans l'ensemble), mais il possède un esprit très particulier et se démarque de façon remarquable. Laissez-lui donc une chance de prouver sa valeur, à côté des Tekken Tag et autre Dead or Alive…

L'effet de flou sur les attaques « de Ki » n'est pas franchement convaincant. Dommage.

Ce combattant ne possède pas une épée, mais une lourde masse !

Il ne bougera plus…

Aie ! La nuque offerte, ça n'est pas une bonne position de défense, ça…

Le katana, pure lame, s'abreuve de sang.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card, Dual Shock

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 6/10
INTÉRÊT 8/10

- ⊕ Une ambiance et un gameplay uniques
- ⊕ Des tas d'enchaînements « personnels »
- ⊖ Un peu austère (pas de musiques, par exemple)
- ⊖ Bandes noires (50 Hz)
- ⊖ Impossible de sauvegarder plus d'un personnage sur une Memory Card

Pour quel public ?

Les fans (subtils) de combat à l'épée seront ravis. Mais attention, ce titre n'est pas « grand public » et ne devrait pas faire l'unanimité au sein des joueurs.

Dans le même genre

Bushido Blade (PSone)

ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

NEW
PLAYSTATION II
+ 1 MANETTE
+ 100 F DE BON D'ACHAT*
2990 FRS
*2 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

ADAPTEUR MULTI-JOUEURS	299 F
MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
CARTE MEMOIRE 8 MEG	249 F
MANETTE	199 F
MANETTE VIBRANT COLORIS MC (MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	99F
PRISE PERITEL RGB 1/2	69 F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnétoscope; télévision.)	199 F

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

PLAYSTATION 2

4X4 EVOLUTION	429 F
AQUA AQUA WATRIX 2	299 F
ARMORED CORE	429 F
ARMY MEN AIR ATTACK 2	429 F
ARMY MEN SARGES HEROS 2	429 F
BILLARD POOL MASTER	349 F
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	399 F
DISNEY'S DINOSAUR	429 F
DONALD	429 F
DRIVING EMOTION TYRES	429 F
DYNASTY WARRIORS 2	399 F
EPHEMERAL FANTASIA	429 F
ESPN NBA2 NIGHT	429 F
ESPN NHL HOCKEY NIGHT	429 F
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING	429 F
ETERNAL RING	429 F
EVERGRACE	399 F
EVIL TWIN	(Mai)
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	429 F
F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP	429 F
FANTAVISIO	399 F
FIFA 2001	449 F
FORMULA 2001	399 F
GRADUIS 3&4	429 F
GUNGRIFFON BLAZE	429 F
H 30 SURFING	399 F
ISS	429 F
JOHN MADDEN NFL 2001	449 F
KESSEN	429 F
KO KING 2001	429 F
MDK 2 ARMAGEDDON	429 F
MOTO GP	399 F
MIDNIGHT CLUB	399 F
NBA 2001	429 F
NBA HOOPZ	429 F
NBA STREET	429 F
NHL 2001	449 F
ONI	429 F
ORPHEN	399 F
PORTAL RUNNER	399 F
PRO RC REVENGE	349 F
QUAKE 3	429 F
RAYMAN REVOLUTION	429 F
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F
RIDGE RACER V	399 F
RING OF RED	429 F
SHADOW OF MEMORIES	429 F
SIDEWINDER	429 F
SILENT SCOPE 2	429 F
SILPHEED	429 F
SKY ODYSSEY	399 F
SMUGGLERS RUN	399 F
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
STREET FIGHTER Ex3	429 F
STAR WARS STAR FIGHTER	449 F
STUNT GP	429 F
SUPER BUST A MOVE	299 F
SWING AWAY GOLF	N.C.
TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
THEME PARK WORLD	429 F
TIGER PGA TOUR 2001	429 F
TIMESPLITTERS	449 F
TOP GEAR DAREDEVIL	399 F
TOKYO HIGHWAY CHAL2	429 F
TOP GUN	N.C.
TRACK AND FIELD	429 F
UNREAL TOURNAMENT	399 F
WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	429 F
WILD WILD RACING	399 F
WORLD D.L. THUNDER TANKS	429 F
X SQUAD	429 F
Z.O.E. + DEMO MGS 2	449 F

FILM DVD

007 LE MONDE NE SUFFIT PAS	169 F
28 JOURS EN SURCIS	189 F
101 DALMATIENS	189 F
101 DALMATIENS LE FILM	169 F
ABYSS EDITION SPECIALE	189 F
ALBATOR 78 COFFRET 6 CD	599 F
ALBATOR 84 COFFRET 3 CD	399 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	189 F
BABAR ROI DES ELEPHANTS	189 F
BABE 2	189 F
BONE COLLECTOR	169 F
CAPITAINE FLAM LE FILM	169 F
CITE D'OR COFFRET 6 CD	649 F
COFFRET ALIEN 1 à 4	549 F
COFFRET BATMAN 4 TITRES	499 F
COFFRET HAVANE + L'ARNAQUE	299 F
COFFRET MUPPETS	299 F
CONTRE TOUTE ATTENTE	169 F
DARKMAN	189 F
DRAGON BALL FILM	149 F
DOBERMAN	189 F
EN PLEINE TEMPÊTE	179 F
FACES	189 F
FANTASIA 2000 (DISNEY)	189 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F
FANTOME DE L'OPERA	79 F
FIGHT CLUB	249 F
GLADIATOR (DVD + BONUS)	199 F
HERCULES DISNEY	189 F
INDEPENDANCE DAY edition spéciale	189 F
JAMEL EN SCENE	169 F
JEANNE D'ARC	169 F
JURASSIC PARK 1	179 F
JURASSIC PARC 2	179 F
JURASSIC PARCK GOLD	649 F
LA BELLE ET LE CLOCHARD 2	169 F
LA FIN DES TEMPS	189 F
LA LIGNE VERTE	189 F
LA MOMIE	189 F
LA PLAGE	189 F
LE DOULOS	169 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F
LE PATRIOTE	169 F
LES AVENTURES DE MERLIN	199 F
LES MISERABLES (depardieu)	199 F
MULAN	189 F
PEUR BLEUE	169 F
PINOCCHIO	189 F
POLTERGEIST	179 F
REINCARNATIONS 1+2	249 F
ROMEO DOIT MOURIR	169 F
TARZAN DISNEY	189 F
THUNDERBOLT	169 F
TOY STORY 1+2 COFFRET	249 F
ULTIMATE FIGHTER	129 F
UN VIOLON SUR LE TOIT	169 F
UNIVERSAL SOLDIER	189 F
SCREAM 3	189 F
SHADOWS	189 F
SIXIEME SENS	189 F
MILLIARDAIRE MALGRE LUI	189 F
OPENING NIGHT	189 F
X-FILES SEASON 1 COFFRET 7 CD	699 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S
REGION PARISIENNE
PARL 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S
NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S
AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX
Je joue sur : PC / PLAYSTATION / NINTENDO 64 / SATURN / DREAMCAST / DVD / GAME BOY
Nom — Prénom — N° Client(si déjà client) — Age : — Ans — Téléphone — Adresse — Code Postal — Ville — Signature
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER
Mode de paiement : Chèque postal — Chèque bancaire — Contre remboursement +35F — Mandat Cash
CB : exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

GENRE : Aventure ÉDITEUR : Konami DÉVELOPPEUR : KCET (Japon) DISPONIBLE en avril 2001
SITE INTERNET : www.shadowofmemories.com (en anglais)

Voilà un titre intéressant. Mieux, voilà un titre sublime et prenant. On se plonge dans Shadow of Memories comme on se lance dans la lecture d'un excellent bouquin. Pris par l'histoire, on la termine rapidement, un peu étourdi, mais avec des images encore vives plein la tête. Une expérience unique…

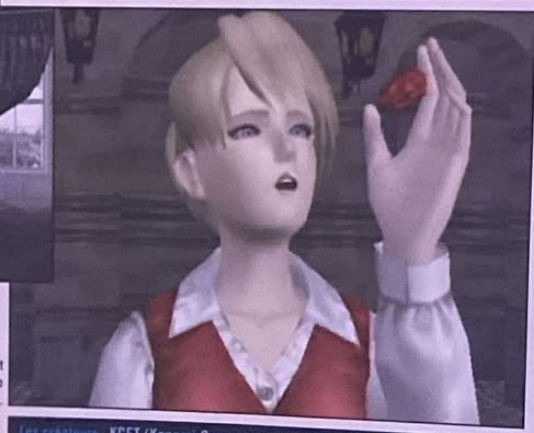
SHADOW OF MEMORIES

VOYAGES TEMPORELS ET MORTS SUBITES

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 10 chapitres
PARTICULARITÉ : Concept original et novateur

Shadow of Memories est un titre original et déroutant. Vous y incarnez Eike Kusch, 22 ans, un jeune homme à la beauté froide et aux douces manières. Son destin n'est guère enviable puisque, dès les premières minutes de jeu, il meurt poignardé. Un personnage mystérieux, Homonculus, va le faire revenir à la vie peu de temps avant l'heure de sa mort, afin de lui donner une chance de contrer celle-ci. Le jeu est basé sur ce concept aussi étrange que terriblement prenant, puisque, à chaque nouveau chapitre, vous mourrez d'une façon différente (empoisonné, écrasé, etc.). En théorie, Shadow of Memories est donc un jeu basé sur un concept simple : on meurt, on retourne dans le passé pour éviter la cause de sa mort et on ne meurt plus. En pratique, l'écheveau des situations devient rapidement complexe, et il faut vraiment faire attention à toutes ses actions car chacune a une incidence particulière. Retrouver votre assassin réclame, au final, de la jugeote et une certaine méthode…

Sibylla est une petite fille mignonne qui adore les chats. Vous vous ferez un plaisir de lui en offrir un, peut-être…



Vous croisez Dana au début de l'aventure. La pierre qu'elle admire a une importance toute particulière…

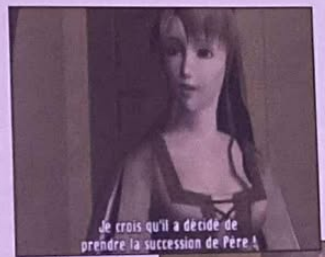
Un jeu curieusement cohérent

Shadow of Memories est un jeu dirigiste qui ne vous laisse tout d'abord guère de liberté. Vous ne pouvez pas vous déplacer où vous le désirez en ville, les voyages dans le temps sont limités… On se demande dans quelle mesure notre libre arbitre compte vraiment, et on se sent presque frustré. Et puis les chapitres se succédant, les voyages possibles deviennent plus nombreux, et les relations entre les personnages des différentes époques plus évidentes. Les bâtiments eux-mêmes ont une histoire et peuvent être d'une extrême importance. Un exemple ? Vous êtes empoisonné, (vous mourrez une première fois) et devez trouver un antidote rare (vous revenez à la vie pour résoudre ce problème). Vous discutez et on vous conseille tout naturellement, de consulter un livre pour en savoir davantage. Mais, il n'y a pas de bibliothèque en ville. Vous revenez alors dans le passé au moment où le bâtiment, qui à votre époque est un musée, n'est pas encore construit. Son propriétaire hésite : faut-il construire un musée ou une bibliothèque ? Vous conseillez la bibliothèque (évidemment). Vous revenez dans le présent, consultez les livres de la bibliothèque miraculeusement présente, et apprenez que l'antidote à votre poison est rare et n'est plus fabriqué depuis des siècles. Qu'importe. Vous voyagez loin dans le passé et allez trouver la fille d'un alchimiste, qui, fort heureusement, possède la mixture qui, va vous sauver la vie. Lorsque les symptômes du poison se manifestent de nouveau, il vous suffit alors de prendre l'antidote pour être sauvé. CQFD.

Les créateurs : KCET (Konami Computer Entertainment Tokyo) est une société florissante puisqu'avec sa série des Bemani (des jeux de musique comme Dancing Stage Euromix), notamment, ses produits se vendent par millions.

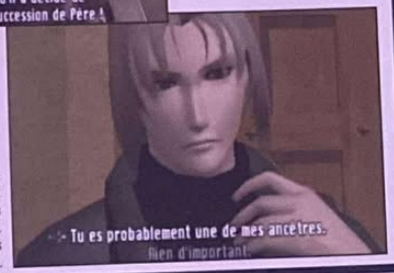
Poupées russes temporelles

Les époques dans lesquelles vous êtes autorisé à voyager ne sont pas si nombreuses. En fait, il y en a quatre : le temps présent (2001), le passé récent (1979 ou 1980), le passé plus lointain (1902) ou bien encore XVIe siècle. Vous rencontrez, à chacune de ces époques, des personnages bien particuliers. Je n'ose trop vous en dire, de peur de lever le voile sur bien des mystères qu'il vaudrait mieux, bien sûr, que vous découvriez vous-même. Mais voici tout de même une info « croustillante » : le XVIe siècle est particulièrement important car c'est à cette époque que vous croisez Wolfgang Wagner, l'alchimiste à la recherche de la pierre philosophale. C'est apparemment le père de l'Homonculus, ce personnage qui possède le pouvoir de vous faire voyager dans le temps, et il est intéressant de connaître la genèse de ce personnage ô combien mystérieux. Mais les secrets et les mystères de Shadow of Memories ne s'arrêtent pas là, et on se surprend à noter beaucoup plus d'informations qu'il n'y en a dans votre carnet de voyage (les notes « automatiques » sont peu nombreuses, mais elles soulignent les points importants). Il s'avère très amusant de croiser, dans le passé, un peintre dont vous admiriez les portraits dans le présent, de faire peur à des personnages du XVIe siècle avec la flamme d'un simple briquet, ou encore de rencontrer les ancêtres de personnages que vous connaissez en 2001, et sur lesquels vous pensiez tout savoir… Shadow of Memories joue la carte de « l'action passée qui a une incidence sur le présent », avec une intelligence rare, et se révèle, au final, diablement prenant. On a parfois l'impression d'être un peu privé de liberté, et on se sent véritablement frustré lorsque quelque chose de négatif se passe (on se dit : « Mais qu'est-ce que j'ai oublié de faire qui aurait permis d'éviter cela ? »). Mais cela motive d'autant plus et donne toujours envie de rejouer. La faiblesse de ce titre est qu'il se termine en peu de temps (comptez à peu près six heures, la première fois). Sa grande force, en contrepartie, c'est qu'il propose des fins différentes (au moins cinq) et que l'on est tenté de reprendre les sauvegardes de certains chapitres, pour voir ce qu'entraînent d'autres choix. L'expérience ludique proposée par Shadow of Memories est tout à fait particulière et ne satisfera certainement pas tout le monde. Il faut savoir se laisser porter par une histoire, pour apprécier ce titre à sa juste valeur, et être du genre à vouloir tout essayer et tout voir si on ne veut pas le laisser de côté au bout de deux jours. Maintenant que vous êtes prévenu, choisissez votre camp…



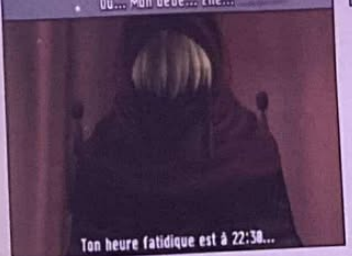
Margarete vous sera d'une aide précieuse lorsque vous la rencontrerez… en 1580.

Certains choix de dialogue sont déterminants dans votre aventure. Attention à ce que vous allez dire.



Un jeu original, prenant et de toute beauté, mais un peu court

Vous parcourez toujours la même ville à différentes époques, inlassablement.



Wolfgang Wagner, l'alchimiste, tente de percer des secrets qui risquent de le dépasser…

Petit rappel temporel

Voici un résumé des époques et des personnages principaux que vous allez y rencontrer. Gardez en tête que le temps présent est important et qu'il est constamment affiché à l'écran. L'Homonculus est « intemporel ». La liste des personnages présentés ici n'est évidemment pas complète ; beaucoup d'autres protagonistes possèdent des rôles secondaires. 2001 (temps présent) : Dana, Mr Eckart, la diseuse de bonne aventure (qui vous prédit votre prochaine heure « fatidique », très pratique).
1979 : Oleg Franssen (producteur de films), Mr Eckart (jeune), Myriam (sa femme) et leur bébé.
1902 : Alfred Brum (ancêtre d'Eckart Brum) et Sybilla (sa fille).
1580 : Margarete Wagner (votre ancêtre ?), Helena Wagner (sa mère), Hugo Wagner (son frère) et Wolfgang Wagner (son père, alchimiste).

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card Dual Shock

DESIGN	9/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	8/10
INTÉRÊT	**7/10**

⊕ Graphismes sublimes
⊕ Univers cohérent
⊕ Jeu très prenant
⊖ On est plus souvent spectateur qu'acteur
⊖ Le jeu est trop court

Pour quel public ?
Les amoureux de jolies cinématiques seront aux anges. Il faut également apprécier les nombreux dialogues et les énigmes un peu tordues, pour que le bonheur soit complet.

Dans le même genre
Rien d'autre

par Dave Martinyuk

GENRE : Tir/action   ÉDITEUR : Konami   DÉVELOPPEUR : KCEJ (Japon)   DÉJÀ DISPONIBLE
SITE INTERNET : www.konami.co.jp/kcej/products/zoe/english/index.html (en anglais)

ZONE OF THE ENDERS

UN JEU VIF, SUBLIME… ET LASSANT

Z.O.E. aura fait beaucoup parler de lui. D'abord, à cause de son producteur, Hideo Kojima, et ensuite parce que c'est un des tout premiers jeux à tirer véritablement parti de la puissance de la PS2. Reste maintenant à gratter sous le vernis de cette apparente perfection, histoire de voir si tout cela n'est pas trop beau pour être vrai…

Les ennemis détruits disparaissent dans un grand éclat de lumière. Éblouissant.

Zombie Neith, toujours rongé par l'envie de gagner coûte que coûte.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 7 robots différents (mode 2 Joueurs)
PARTICULARITÉ : Démo de Metal Gear Solid 2 fournie avec le jeu !

Z.O.E. est considéré, par ses créateurs, comme étant un « Robot Animation Simulator ». Il faut, en fait, comprendre par là que c'est un jeu qui rappelle furieusement les dessins animés ayant pour personnages principaux des robots et étant sont légion au Japon. Yoji Shinkawa, le « mechanical designer », désirait que le Jehuty, robot principal du jeu, bénéficie de tout un tas de petits détails qui donnent l'impression au joueur de manipuler une machine hors du commun, agréable à déplacer, même lorsqu'aucun ennemi n'est présent à l'écran. Et le pari est réussi : le Jehuty est sublime et se comporte comme un véritable papillon d'acier, virevoltant en tous sens et déployant ses ailes-réacteurs à la moindre de vos sollicitations pour jaillir vers n'importe quelle direction. Bref, histoire de mettre tout le monde d'accord, on peut affirmer sans trop craindre de se tromper que, question design et maniabilité, le robot que l'on vous invite à maîtriser est une pure merveille du genre ludique. C'est déjà un fort bon point pour commencer…

Un apprentissage utile

Le scénario de Z.O.E. n'est pas d'une importance réelle, mais nous allons tout de même l'évoquer. L'action se passe au XXIIe siècle, sur Antilia, une station spatiale en orbite autour de Jupiter. Cette station est attaquée par un groupe de robots qui cherchent à s'emparer ou à détruire deux nouveaux Orbital Frames, des robots ultra-sophistiqués. Vous, vous êtes Leo Stenbuck, un jeune garçon qui s'est infiltré dans la base avec d'autres adolescents et qui a vu ces derniers mourir devant lui. Un énorme robot, abattu lors d'un combat, s'est, en effet, écrasé sur eux… En cherchant à échapper aux robots envahisseurs, Leo tombe par accident dans le cockpit du Jehuty, un Orbital Frame de toute première importance. Son destin est alors scellé : il sera marqué par des vagues de lasers brûlants et par de multiples affrontements…

La première partie du jeu fait office de Tutorial (entraînement). Vous y apprendrez à manipuler votre robot, afin d'en tirer le meilleur parti ; et croyez bien que ce n'est pas un luxe tant ses possibilités sont vastes. Le Jehuty possède, en effet, une large palette de mouvements et de fonctions spéciales (lock, dash dans toutes les directions, création de boules d'énergie, etc.) et il faut un certain temps avant de le contrôler parfaitement. Même chose du côté des coups (garde, combat au corps à corps ou à distance, chope, etc.), qui s'étoffent en cours de jeu lorsque vous récupérez des armes annexes (vous pouvez passer de l'une à l'autre en utilisant la croix de direction et les directions haut et bas). L'univers de Z.O.E. se révèle assez restreint, puisque vous explorez sans cesse les différents secteurs de la colonie pour récupérer les éléments indispensables à la réussite de vos missions. City, Town, Mountain, Factory… vous allez rapidement vous familiariser avec tous ces noms, surtout si, comme moi, vous avez tendance à vous perdre et à ne plus savoir dans quel secteur vous devez aller pour progresser dans le scénario.

ADA, cerveau du Jehuty

ADA est l'ordinateur central du Jehuty. Elle vous comprend et peut communiquer avec vous, d'une voix suave, pour vous conseiller (le jeu est en anglais, mais on peut choisir le sous-titrage en français). Son aide est évidemment indispensable. C'est elle qui enregistre les « drivers » des armes secondaires et vous permet de les utiliser. C'est également elle qui analyse les situations et vous donne les estimations quant à vos chances de succès. Plus qu'une machine, ADA va rapidement devenir une amie. En ce qui concerne les ennemis, sachez qu'il n'y en a que trois types : Raptor, Cyclops et Mummyhead. Le Raptor est un robot armé d'une épée, qui préfère le corps à corps, le Cyclops se bat uniquement avec ses poings, tel un boxeur, et enfin le Mummyhead est un énorme robot qui tire de gros rayons en essayant de garder ses distances. Trois types d'ennemis, c'est peu, très peu, et on se surprend à éprouver une première déception en s'essayant à Z.O.E. Heureusement, il y a les boss, souvent énormes et dangereusement sublimes, mais cela ne rattrape pas tout.

Le robot Neith, piloté par Viola, sera votre ennemi juré. Il rivalise de vitesse, de puissance et de beauté avec votre Jehuty. Vous croiserez Viola plusieurs fois et devrez faire la preuve de vos talents de « Frame Runner » face à elle, sinon… Les affrontements, dans Z.O.E., se révèlent d'une rapidité étonnante et feront sans nul doute monter votre taux d'adrénaline. Il faut voir votre Jehuty bouger en tous sens et frapper de son épée vengeresse pour se rendre compte de la beauté mortelle de ces ballets aériens. Et puis il y a les armes secondaires, nombreuses, dont on se sert malheureusement un peu trop rarement. Si les combats sont incontestablement réussis, d'un pur point de vue esthétique, il faut aussi avouer qu'ils se révèlent assez confus et que l'on a tendance à faire toujours la même chose : appuyer sur le turbo et tourner autour de ses adversaires pour les rouer de coups d'épée. Z.O.E. est un jeu qui a la pêche et qui fait honneur aux capacités de la PS2. À côté de cela, on ne peut toutefois pas s'empêcher de penser que ce titre est tout de même un peu décevant : on passe son temps à explorer les différents secteurs pour récupérer tel code ou tel objet, les combats semblent interminables (les ennemis réapparaissent dans un secteur dès que vous l'avez quitté) et le scénario ne semble là que pour habiller l'ensemble… Heureusement, qu'il y a un mode Deux Joueurs (il apparaît lorsque vous avez terminé le jeu une première fois) qui rehausse le tout. Voilà, vous êtes prévenu : Z.O.E. est un titre sublime, véritablement impressionnant, mais qui se révèle lassant et dont on fait rapidement le tour. Cependant, la démo de MGS 2 est fournie avec le jeu et, là, je pense que vous ne pourrez pas lutter…

Les créateurs : Konami reste un des plus fervents supporters de la PSone et de la PlayStation 2, puisque ses efforts et ses ressources restent concentrés à 70 %, pour l'année 2001, sur ces deux machines.

Réussite technique incontestable, Z.O.E. déçoit par son côté répétitif et sa faible durée de vie

Missions de secours

À intervalles réguliers, un secteur sera attaqué dans le jeu, et on vous demandera d'aller détruire tous les ennemis qui s'y trouvent en faisant néanmoins attention aux civils et aux bâtiments. À la fin de votre intervention, une note vous est attribuée selon vos mérites. Voici la façon dont elle est attribuée :

Rang A : pas de pertes civiles et moins de 10 % de dégâts sur les buildings.
Rang B : pas de pertes civiles et plus de 10 % de dégâts sur les buildings.
Rang C : il y a des pertes humaines (moins de 50 %).
Rang D : il y a des pertes humaines (plus de 50 %).
Rang E : 100 % de pertes humaines.

Ce boss énorme possède un laser meurtrier. Si vous n'êtes pas de taille, fuyez et revenez lorsque vous vous sentirez prêt.

Neith, le robot de Viola, avec son regard terrifiant.

Après avoir attrapé un ennemi de votre main de fer, vous êtes prêt à l'assommer de l'autre.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card, Dual Shock

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	9/10
BANDE-SON	6/10
INTÉRÊT	**6/10**

⊕ Robots sublimes, effets de lumière incroyables
⊕ Un jeu rapide et impressionnant
⊖ On fait toujours un peu la même chose
⊖ Impressionnant ne rime pas forcément avec intéressant…

Pour quel public ?

Pour les fans de combats vifs (même confus) et de robots au design sublime.

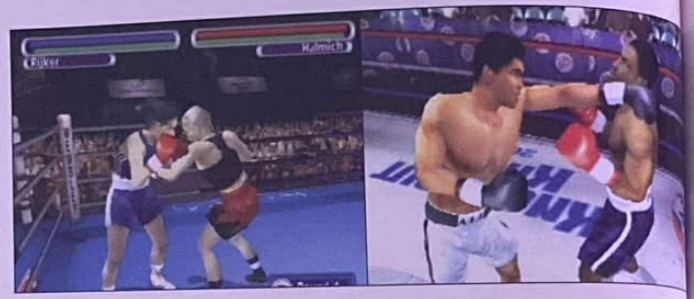
Dans le même genre

Armored Core 2

GENRE : Simulation de boxe ÉDITEUR : EA Sports
SITE INTERNET : www.ea.com (en anglais)

DÉVELOPPEUR : Black Ops (États-Unis) DÉJÀ DISPONIBLE

Il y a quelques jours, un boxeur camerounais de 1,80 mètre pour 104 kilos affrontait le champion poids lourd d'Afrique du Sud. Le hic, c'est que, lui, mesurait 2,05 mètres et pesait 147 kilos. La vie est parfois injuste. Sinon, à part ça, ceux qui aiment la boxe devraient apprécier cette mouture 128 bits de Knockout Kings 2001...



KNOCKOUT KINGS 2001

LES ROIS DU RING

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 47 boxeurs
PARTICULARITÉ : Présence de boxeuses !

Les coups sont nettement plus rapides et précis que dans les précédentes versions.

Les blessures sont réalistes donc pas très spectaculaires.

En guise de préambule, je voudrais revenir sur un événement important : Sega débarque sur la PlayStation 2 (entre autres) ! Pour ceux qui auraient loupé un épisode, rappelons que le géant nippon a récemment décidé d'arrêter le hardware (la fabrication de console), pour recentrer son activité sur la production de jeux. Une question de survie. Quel rapport avec EA Sports ? Ben, jusqu'à présent, l'éditeur américain était plutôt tranquille, il y avait bien quelques moustiques qui lui tournaient autour, mais pas de quoi lui donner des boursouflures ou le palu. Des caresses, tout ça. Mais, vous connaissez les effets pervers de ce genre de situation. Méfiance donc : l'arrivée de Sega pourrait bien menacer sérieusement la position de leader d'EA Sports. Le second effet Kiss-Cool, c'est que cet affrontement ne peut que tirer vers le haut la qualité des jeux. En clair, on va enfin avoir droit à du neuf et des deux côtés, youpi ! Voilà, c'était juste une petite réflexion métaphysique sur les enjeux du marché vidéoludique.

Et nos moutons ?

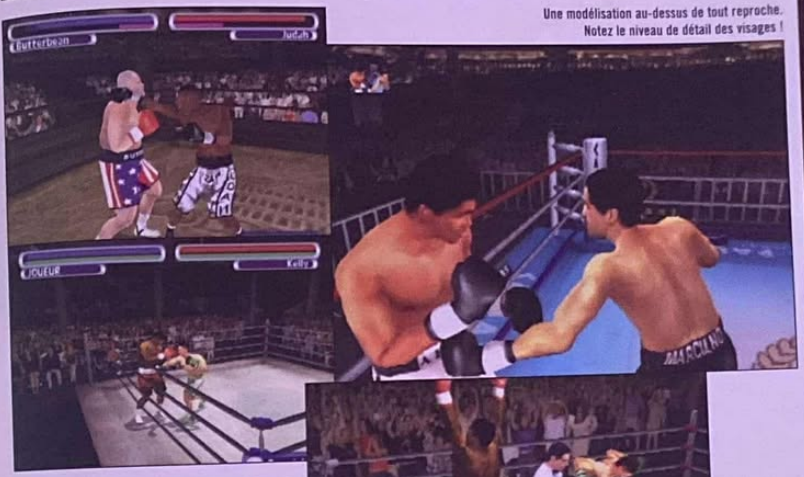
Sur PSone, la série de Knockout Kings n'a jamais vraiment fait l'unanimité. Déjà, la boxe et les joueurs, ça fait deux, ensuite, la prise en main a toujours été un peu compliquée. Il s'agit assurément de l'un des produits les moins grand public de l'éditeur... mais aussi de l'un des plus intéressants, car il y a une vraie recherche au niveau du gameplay. Pour cette édition 128 bits, EA Sports a choisi de confier le développement à Black Ops. Pour votre culture personnelle, sachez que, par le passé, ce studio s'était chargé de la conversion Nintendo 64, et que le résultat fut plutôt convaincant... en tout cas, bien plus que sur 32 bits. Si les dernières productions de l'éditeur (FIFA 2001, NBA Live 2001 et Tiger Woods) n'ont pas apporté grand-chose par rapport aux moutures PSone, en revanche, KO Kings 2001 a bénéficié de vraies améliorations. En fait, on retrouve globalement les sensations et les caractéristiques de la version Nintendo 64.

Adriaaaaaannneuuuuu !!!

Désormais, les coups sont dynamiques et s'enchaînent sans aucun temps de latence. Leur portée est également beaucoup plus précise qu'auparavant. Gros soupir de soulagement, on ne se chamaille plus en s'envoyant mollement des claques de tafiole, on a vraiment le sentiment de voir deux boxeurs s'affronter sauvagement. Réalisme oblige, ça reste cependant nettement moins dynamique et violent que Ready 2 Rumble Round 2 ; n'oublions pas qu'il est question ici de simulation pure et dure. Autre bonne nouvelle : en dépit de ce gain de vivacité, les programmeurs sont parvenus à conserver intacte toute la technicité du gameplay. À l'inverse du titre de Midway, Knockout Kings 2001 ne laisse aucune place au bourrinage. Comme dans la vraie vie, cogner sans discernement épuise votre boxeur. Il suffit que l'adversaire place son coup à ce moment-là, et paf !, vous vous retrouvez sur les fesses, l'air hébété, avec l'arbitre à vos côtés qui entame le décompte. Comme dans les versions précédentes, il faut observer l'adversaire, trouver une ouverture dans sa garde, varier ses enchaînements, feinter, penser à s'éloigner pour récupérer. Compte tenu de la relative complexité des commandes, au début, forcément, on a l'impression de chasser les mouches, on patauge grave, mais ce titre s'apprécie sur la longueur. Entre les esquives, les feintes de corps, les enchaînements et les déplacements sur le ring, il y a vraiment des tas de trucks hyper-techniques à exploiter et à expérimenter. C'est la grande réussite de ce titre qui ne s'adresse pas du tout au même public que celui de Ready 2 Rumble, mais aux amateurs de boxe, aux fins connaisseurs. Les fans de jeu de combat, eux, jetteront l'éponge après le premier round.

Adriane ?

Maintenant, le titre d'EA Sports est loin d'être un jeu parfait. Par exemple, certains enchaînements coups hauts/coups bas demandent un timing un peu trop pointu. J'en connais qui vont s'arracher les cheveux ! On peut également reprocher à KO Kings sa froideur. Les mouvements ont beau être parfaitement déliés et bien amples, la modélisation des boxeurs d'un réalisme bluffant (raaah ! les groupes de muscles, raaaaah ! le détail des visages), le tout manque de vie. Vos cogneurs restent un peu trop statiques lorsqu'ils parent les coups. On aurait aimé une gestion physique collision poing/garde plus naturelle. Là, c'est comme si, du haut de votre petit mètre soixante, vous frappiez Hulk ! Ce côté figé est renforcé par l'absence d'animation faciale. Les boxeurs expriment autant d'émotion qu'un bâtonnet de poisson Cap'tain Igloo ! Quant au public, non seulement il ne s'exprime pas beaucoup, mais en plus les graphistes ne se sont pas foulés. On a juste droit à un placage bitmap (traduction : une représentation en 2D) super grossier, digne d'un jeu de catch bas de gamme ! Mais, bon, toutes ces imperfections n'empêchent pas Knockout Kings 2001 d'être une bonne simulation. Si vous faites partie de ceux qui se lèvent à deux heures du mat' pour suivre les matchs de boxe sur Canal Pluche et Eurosport, allez-y les yeux fermés, mais ne vous attendez pas non plus à quelque chose de foncièrement révolutionnaire.



Une modélisation au-dessus de tout reproche. Notez le niveau de détail des visages !

Le public fait vraiment pitié, en plus il est assez peu enthousiaste.

Des visages plein de vie ! Arf ! Arf ! Des petites animations faciales n'auraient pas été de trop.

Les créateurs : Fondé en 1994, Black Ops est un développeur américain multiplate-forme à qui on doit entre autres Le Monde ne suffit pas, Treasures of the Deep ou encore Agil Wania (tous sur PSone)...

Une excellente simulation de boxe réservée à un public de connaisseurs

tartagueule à la récré

Comme d'hab', avec les produits EA Sports, pas de surprise en ce qui concerne le contenu du jeu ; on retrouve toutes les options de la version PSone. On connaît la chanson. Le mode Cogneur, l'équivalent d'un mode Arcade, permet de s'affronter sauvagement (l'arbitre ne sanctionne pas les coups illégaux) ; vous pourrez d'autre part participer à des combats entre filles (pas terrible) et à des combats imaginaires (Ali contre Marciano, par exemple). Le mode Carrière, bien que super classique, reste le plus intéressant de tous. Là, il s'agit de créer un boxeur de la tête aux pieds en choisissant son aspect physique, sa catégorie, son style, sa latéralité (droitier ou fausse patte), et en répartissant un certain nombre de points dans plusieurs attributs (endurance, rapidité, récupération, cicatrisation, etc.). Ensuite, avant chaque rencontre, votre coach vous apprendra à maîtriser les différentes techniques du jeu (esquives, combos, portée des coups...). Suivant vos résultats, vous gagnerez des points qui vous permettront de faire évoluer vos caractéristiques. Voilà, vous savez tout.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	6/10
BANDE-SON	6/10
INTÉRÊT	**7/10**

⊕ Un gameplay technique
⊕ La modélisation des boxeurs
⊕ Des coups rapides, enfin !
⊖ Un peu froid
⊖ Certaines attitudes trop rigides
⊖ Le public

Pour quel public ?
Les amateurs de boxe et eux seuls !

Dans le même genre
Ready 2 Rumble Round 2 pour les amateurs d'arcade.

GENRE : Combat ÉDITEUR : Electronic Arts DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon) DISPONIBLE en avril 2001
SITE INTERNET : www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=550028 (en anglais)

STREET FIGHTER EX 3

POLYGONES LISSÉS ET EXPLOSIONS DE LUMIÈRE…

Les Street Fighter EX ont connu pas mal de détracteurs, certains estimant que le passage à la 3D dénaturait un peu l'esprit de la série, ou trouvant que, graphiquement, le jeu tenait à peine la route… Et puis il y en a, dont je fais partie, qui adorent cette série parce qu'ils y jouent en prenant du plaisir. Tout simplement.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4 (multitap)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8
LANGUE : Anglais
CHIFFRE-CLÉ : 16 personnages (+ 10 cachés)
PARTICULARITÉ : Animation ralentie par le passage au 50 Hz

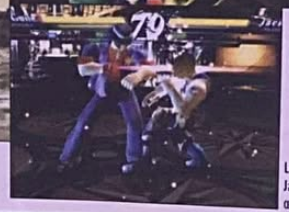
Attention, titre polémique ! SF EX 3 n'a pas que des adorateurs, loin de là. Histoire de passer en revue les défauts de ce jeu, et de s'en débarrasser par la même occasion, voyons un peu ce qu'on lui reproche communément… La première critique concerne le manque d'innovations de cet opus, qui ressemble beaucoup au EX 2 sur PSone et, dans l'absolu, beaucoup aux Street Fighter tout court, sans qu'il y ait ici de nouveautés transcendantes. Bon, O.K., face à ça, on ne peut trop rien dire… Le deuxième reproche est, lui, lié à la qualité de la réalisation, qui se révèle certes d'assez bonne facture, mais sans que l'on puisse, c'est certain, crier au génie. À cela, on ne peut rétorquer qu'une chose : SF EX 3 est un des tous premiers jeux PS2 à avoir vu le jour au Japon. Dans ces conditions, il ne faut pas s'attendre à des miracles, même si, effectivement, on aurait pu espérer mieux… Enfin, certains condamnent la jouabilité de ce volet, qu'ils estiment moyenne ou inadaptée. Cet argument ne tient pas la route à mes yeux. C'est ce que l'on appelle une question de « feeling ». Il y a ceux qui « sentent » le jeu, ses timings, et y jouent avec plaisir, et les autres, qui n'ont aucune raison de se forcer à enchaîner les parties d'un jeu qui ne leur convient manifestement pas. Cela étant précisé, penchons-nous sur le premier jeu de combat d'Arika et Capcom sur PlayStation 2…

Réglé comme du papier à musique

On peut critiquer autant que l'on veut la politique de Capcom qui cherche inlassablement à recycler ses séries pour proposer, encore et toujours, de nouveaux épisodes. Il n'empêche : en ce qui concerne la jouabilité, nombre de ses titres se révèlent être de véritables bijoux de l'art ludique. SF EX 3 n'échappe pas à la règle. Mieux : il la confirme de façon fort brillante. Les sacro-saintes commandes à six boutons inhérentes à tous les Street Fighter répondent de nouveau présentes ainsi que les pouvoirs spéciaux et les super-attaques (ou super-combos) propres à chaque personnage. La grande caractéristique de SF EX 3 – et ce qui le rend diablement impressionnant lorsqu'on assiste à des combats de haute tenue – c'est la possibilité qui vous est offerte d'enchaîner la plupart de vos super-attaques : on en lance une, on l'annule (on dit qu'on la « cancele ») avant qu'elle ne se termine complètement, en en effectuant une autre, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vos barres de Super soient toutes vides. Le secret consiste à « cancele » les super-attaques le plus tard possible, afin que le maximum de dégâts soit infligé à l'adversaire. Remarquez que cela mine plus le moral de votre rival qu'autre chose, car des attaques à répétition retirent, au final, moins d'énergie que lorsqu'elles sont effectuées individuellement et touchent dans leur « totalité ». Mais l'avantage psychologique joue au moins pour moitié dans un combat de Street Fighter…

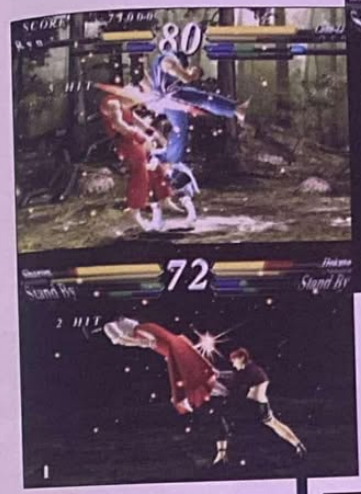
Zangief amorce assez facilement ses chopes 360 après un petit coup de pied. Entraînez-vous, cette petite astuce est très utile !

Mr 100 000 volts, ce n'est pas Gilbert Bécaud, c'est Blanka !



Le très bourrin Jack dans ses œuvres…

Les créateurs : Capcom reste le développeur numéro 1 des jeux de baston, sa série des Street Fighter étant sans nul doute la plus exploitée de toutes. En voici encore une preuve…

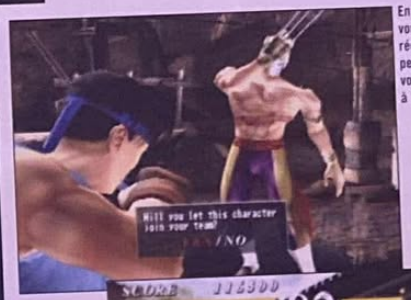


Zangief, affectueux, est prêt à faire un gros câlin à Hokuto.

Un titre sans surprises, réservé avant tout aux inconditionnels

Une version 50 Hz décevante

SF EX 3 propose un nombre assez conséquent de combattants et, graphiquement, le jeu tient bien la route, avec des personnages clairs et soignés, (qui n'ont cependant rien à voir avec les combattants d'un Tekken Tag ou d'un Dead or Alive 2). Même chose pour l'ambiance sonore, assez pêchue, pour peu que l'on sache pardonner quelques thèmes musicaux parfois un peu curieux… La richesse intrinsèque du jeu promet d'enchanter les fans, surtout qu'elle se révèle moins « aliénante » que celle d'autres jeux de baston. Comprenez qu'elle réclame moins d'efforts mais se révèle tout de même, et heureusement, assez pointue et assez poussée. C'est ainsi que l'on trouve des éléments aussi divers que les projections et contre-projections, les « hard attack » (pour mettre l'adversaire K.-O. quelques secondes), les Meteo Combo (qui utilisent vos 3 barres de Super) ou encore les matchs en Tag Battle (où vous pouvez faire jouer deux personnages de votre équipe en même temps, lors d'actions spéciales). Mais, car il y a un « mais » la version 50 Hz nous propose un jeu plus lent et tassé que son homologue original, en NTSC (et donc en 60 Hz). La version japonaise du titre nous avait bien plus enthousiasmés. Résultat : le jeu est un peu moins fun et les parties, moins rapides, sont également moins riches en sensations. Un détail que l'on aimerait voir disparaître des prochaines productions sur PS2. Une bonne idée consisterait à proposer deux versions en début de partie, l'une en 50 Hz et l'autre en 60 Hz. Une option qui existe déjà sous d'autres latitudes.

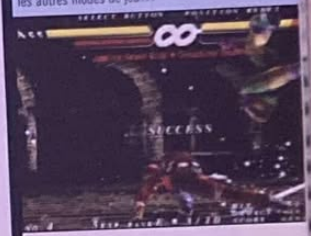


En Original mode, vous pouvez récupérer des personnages que vous avez réussi à battre.

« Tag Battle » à deux contre un. Face à Garuda, ce n'est pas du luxe.

Ace, combattant sur mesure…

Le mode Character Edit de SF EX 3 se révèle original et assez intéressant puisqu'il vous invite à « customiser » entièrement un personnage portant le doux nom de « Ace ». Ce dernier évolue grâce à un entraînement spécial, où des épreuves vous sont imposées (sortir une combo, enchaîner des pouvoirs spéciaux, porter des coups pour un maximum de dommages, etc.). Réussir ces épreuves vous octroie des points d'expérience, qui peuvent ensuite être utilisés pour « acheter » les super-pouvoirs et les super-combos qui vous intéressent. Une façon originale de personnaliser votre combattant qui pourra ensuite être utilisé dans les autres modes de jeu…



Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card Dual Shock

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	6/10
BANDE-SON	6/10
INTÉRÊT	**6/10**

⊕ Une jouabilité « simple » mais intéressante
⊕ Des personnages différents et complémentaires
⊖ Une réalisation, somme toute, moyenne
⊖ Un certain air de déjà vu…
⊖ Version 50 Hz décevante

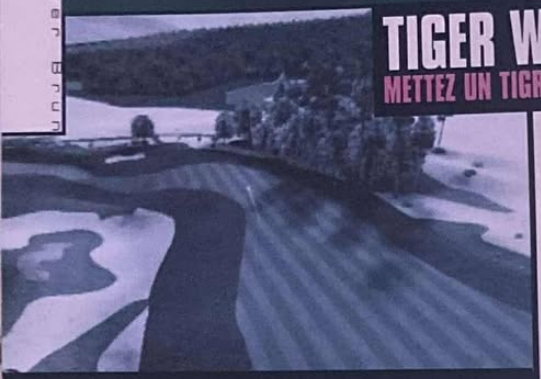
Pour quel public ?
La série des SF EX a déjà ses adorateurs et ses détracteurs. Vous devriez déjà, avec les versions PSone, avoir choisi votre camp…

Dans le même genre
Street Fighter EX et Street Fighter EX 2 (PSone)

GENRE : Simulation de golf **ÉDITEUR :** Electronic Arts **DÉVELOPPEUR :** Electronic Arts (États-Unis) **DISPONIBLE** en avril 2001
SITE INTERNET : tiger2001.ea.com (en anglais)

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

METTEZ UN TIGRE DANS VOTRE PS2



Le golf retrouve sa star incontestée en la personne de Tiger Woods, et E.A. retrouve ses bonnes vieilles habitudes pour nous proposer son opus annuel !

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Moyen
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 3 parcours
PARTICULARITÉ : Manette analogique

En appuyant sur la touche triangle, la véritable topographie du green apparaîtra comme par enchantement.

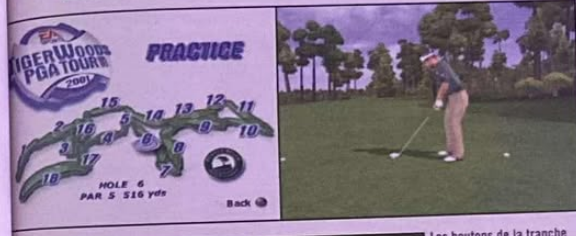
Le golf, sport élitiste par excellence, tendait, à une époque, à se démocratiser à la manière du tennis. Laissez-moi rire ! L'abonnement annuel coûte, au bas mot, quelques milliers de francs (il faut compter avec le matériel, etc., bien que celui-ci puisse se louer) ou, pour les plus chics, une obligation d'entrer dans le capital du club pour en devenir membre ! Je ne vois donc pas comment cette discipline pourrait toucher l'ensemble des couches sociales. Alors, on peut se mettre à rêver que les bandes rivales de 2 cités se donnent rendez-vous sur le green, plutôt qu'à la Défense, pour régler leurs différends, mais bon... Je suis prêt à parier que ces p'tits gars, à l'imagination fertile, trouveraient rapidement une autre utilisation à leurs clubs. Enfin, puisqu'il doit en être ainsi, le golf restera pour très longtemps un sport dit « de riches ». Cela étant, ça ne veut pas dire que ce sport est inintéressant ou qu'il ne passionne personne. La preuve, vous qui êtes en train de lire ces quelques lignes, vous avez sûrement un faible pour lui. Pour ma part, il y a quelques années, lorsque je tombais sur les trophées sur Eurosport, j'avais bien du mal à concevoir comment des gens pouvaient faire le « pied de grue » sous la pluie, en attendant que le mec avec son polo daigne bien frapper dans cette petite balle. Et encore moins ceux qui regardaient les retransmissions télévisées. Et puis, v'lati pas que je me suis pris d'affection pour Everybody's Golf (souvenez-vous, sur PSone). Je me surprenais donc, à mon tour, à suivre ces joutes de gentlemen, parfois un peu vénère ! La vie nous réserve parfois bien des surprises et, en parlant de surprises, ce nouveau Tiger Woods va-t-il, lui aussi, nous en réserver une ?

Promenons-nous dans les bois...

Pour ne pas changer nos habitudes, commençons par éplucher les différents modes de jeu. Au total, vous aurez le choix entre 7 modes : Practice, Skin (pour empocher quelques poignées de dollars), Stroke, Match, Challenge (participation à 12 compétitions), Tournoi et enfin le Play Now (qui n'est autre qu'un mode Scénario à la manière des jeux de Formule 1). Une petite virée du côté de l'entraînement s'avère donc indispensable, pour appréhender tous les zolis coups que vous allez pouvoir réaliser avec vos divers clubs (fers et bois). Par exemple : le coup idéal, le coup massé (pour effectuer un coup bas avec peu de backspin, parfait sous les arbres ou perdu dans la végétation), le pitch (pour sortir la balle d'un bunker sans enterrer son club dans le sable) ou encore le chip (pour un roulement important de la balle jusqu'au « trou-trou »). Bref, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les coups sans jamais avoir osé le demander. Le Practice vous permettra d'apprendre également tout ce qui concerne le contrôle du spin, c'est-à-dire la gestion des effets. Selon le spin imprimé à la balle, cette dernière montera plus ou moins dans les airs, aura un effet « rétro » en arrivant sur le green... La gestion des effets est une des options que l'on paramètre avant le début de chaque partie. Si vous êtes un golfeur expérimenté, vous désactiverez l'option, ce qui rendra tout contrôle de la balle impossible après la frappe. En revanche, si vous débutez ou que vous préférez les parties, hum... plus arcade (je vous rappelle que c'est un jeu « i-hé-sportesse »), vous activerez l'option pour garder le contrôle et pouvoir faire changer de cap à la balle jusqu'au dernier moment.

Pendant que le tigre n'y est pas...

On laissera donc les 5 autres modes de côté qui parlent d'eux-mêmes, pour en venir au Play Now. Comme je vous l'annonçais, et pour la première fois dans un jeu de golf, un mode Scénario fait son apparition. Battre son adversaire avec un certain nombre de points d'écart, terminer le parcours avec 3 en dessous du par... Au total, ce sont 21 scénarios qui vous attendent, au terme desquels, un petit lot de consolation vous sera accordé. J'ai bien dis « petit » ! Néanmoins, ce mode apporte un plus à ce titre qui oscille entre les bons et les mauvais côtés. Commençons par les bons, avec une très belle modélisation des parcours officiels, des environnements riches et détaillés, de nombreuses textures et une excellente distance d'affichage. Pour ce qui est de la motion capture, elle aussi est assez remarquable, puisque réalisée par le maître himself alias Eldrick « Tiger » Woods. Ah oui, je vous surprends peut-être mais Tiger n'est qu'un surnom ! Vous pourrez donc admirer les nombreux swings et attitudes plus ou moins expansives de chaque golfeur après un beau coup, ou un autre complètement « merdé » (terme étrange extrait du vocabulaire du parfait golfeur. On retrouve l'expression, après un coup dans l'eau par exemple : « Tiens, j'ai merdé »). Ensuite, vient le temps des petites déceptions avec seulement 6 golfeurs disponibles (j'espère qu'il y aura votre chouchou parmi eux) : Calcavecchia, Cink, Damron, Faxon, Leonard et, bien entendu, Tiger Woods.



Les boutons de la tranche servent à changer l'angle de caméra, mais selon sa position, cela reste très imprécis.

L'enfoncement de la balle, la force et la direction du vent sont des paramètres à ne pas négliger.

La vue générale ne permet pas de visualiser l'ensemble du trou.

S'il y était, il nous mangerait !

Après le temps des rires et des chants, abordons les mauvais côtés du jeu, à commencer par le nombre de parcours. Seulement 3 parcours et pas un de plus, contre 6 dans la version PSone, et pas d'éditeur de parcours ! Ce sont les 3 parcours officiels de Monterey (Pebble Beach, Poppy Hills et Spyglass Hill), qui sont fort heureusement fidèles à la réalité ; enfin, je crois, je n'y suis jamais allé. Le deuxième point noir concerne le manque d'animation autour des parcours. Alors que la PS2 est largement capable de gérer du public, il n'y a personne : c'est le désert, tout vert mais désert quand même ! Vous entendrez seulement quelques rumeurs et applaudissements pendant les matchs. Et enfin, le meilleur (façon de parler) pour la fin, l'arrivée sur le green. Légèrement amélioré par rapport à la version PSone, le green pose souvent des problèmes de lecture. En effet, il faut appuyer sur une touche pour obtenir la topographie exacte du terrain, mais E.A.Sports, en voulant être le plus proche de la réalité, ne facilite pas la tâche des joueurs. Suivant l'endroit où vous vous trouvez et les dénivelés du terrain, il est impossible de viser correctement. C'est alors au « pifomètre » qu'il faut se fier, pour tenter de réaliser un eagle ou un birdie. Une meilleure vue caméra aurait pu palier ce défaut sans problème. Tiger Woods PGA Tour reste tout de même la meilleure simulation de golf sur PS2. C'est normal, c'est la seule ! Arf, arf ! Allez, rendez-vous l'année prochaine avec, on l'espère, ces quelques défauts en moins et quelques parcours en plus.

La jauge de puissance

Ceux qui ont connu les volets précédents savent que la jauge de puissance était représentée sous forme d'escargot. Dans cette nouvelle édition, celle-ci est désormais affichée sous forme de barre horizontale, ce qui est nettement plus pratique. On envoie son backswing, en poussant le stick de la manette vers le haut, et, dès que la puissance voulue est atteinte, on abaisse le stick pour faire son downswing. Débutants ou confirmés, tout le monde y trouvera son compte.

Une bonne réalisation technique et graphique mais toujours de fichus petits défauts

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Analog controller

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	6/10
BANDE-SON	4/10
INTÉRÊT	**6/10**

⊕ La modélisation des joueurs
⊕ Les environnements détaillés
⊖ La lecture du green
⊖ Le manque de parcours

Pour quel public ?
TWPGAT 2001 s'adresse aux inconditionnels du « Tigre » et à ceux qui ne connaissent pas les éditions précédentes.

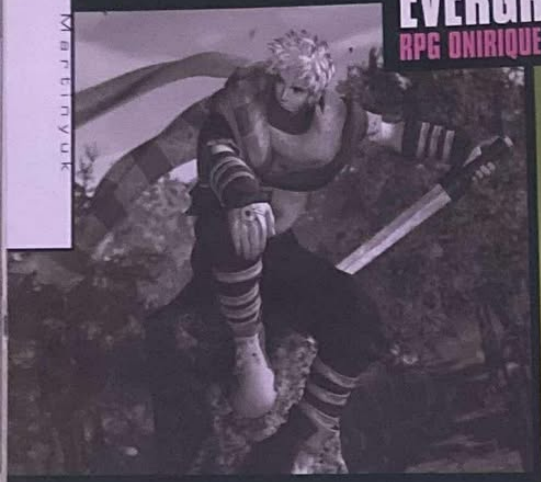
Dans le même genre
Tiger Woods PGA Tour 2001 (PSone)

Les créateurs : Au même titre que la série des FIFA pour le foot, EA s'est fait un nom dans la simu de golf avec la licence officielle PGA.

GENRE : Action-RPG ÉDITEUR : Crave DÉVELOPPEUR : From Software (Japon) DÉJÀ DISPONIBLE
SITE INTERNET : www.fromsoftware.co.jp/soft/eg/eg/index.html (en japonais)

EVERGRACE

RPG ONIRIQUE ET UN PEU LENT



Sorti il y a pratiquement un an au Japon, Evergrace fait partie des tout premiers jeux de rôle parus sur PS2. Le temps n'a guère altéré ses qualités, et même s'il ne révolutionne en aucun cas le genre, ce petit RPG se révèle diablement prenant, heureusement…

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 2 personnages principaux
PARTICULARITÉ : Système de scénarios parallèle

L'arc permet de toucher les adversaires à distance, mais c'est une arme assez lente.

Ce boss monstrueux est malheureux et torturé. N'ayez toutefois aucune pitié lorsqu'il vous attaque.

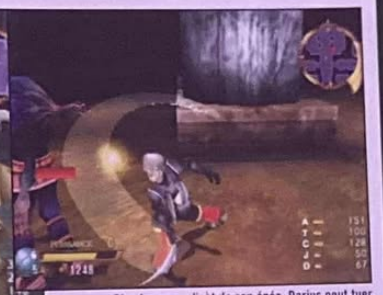
Evergrace possède au moins l'avantage d'avoir un joli nom. « Ever » : « toujours », « Grace » : « la grâce»… Voilà un titre qui fait presque figure de poème. Le jeu renferme un système de scénarios parallèles intéressants, puisque vous pouvez jouer successivement avec les deux héros principaux du jeu : Darius, un jeune homme fougueux, et Sharline, une jolie jeune fille aux cheveux rouges. Ils se retrouvent dans le même monde étrange sans savoir trop comment, mais ne rencontrent pas forcément les mêmes personnes et font souvent face à des énigmes de différentes natures. Vous pouvez passer d'un personnage à l'autre comme bon vous semble, lorsque vous trouvez un de ces énormes cristaux flottants, décidément, très pratiques : ils vous permettent aussi de sauvegarder ou de vous rendre dans une boutique, où vous trouverez un vendeur à la voix narquoise, des armes et différents objets. On se sent d'abord un peu perdu lorsqu'on s'essaye à Evergrace. Et puis, avec le temps, on finit par comprendre un certain nombre de choses et par apprécier davantage cet univers onirique où de bien curieux événements se déroulent…

Argent, armes et magie « palmirique »

Evergrace propose un système de combat assez curieux, où les ennemis apparaissent et disparaissent comme par enchantement. Vous ne pouvez donc jamais anticiper leur position mais, souvent très lents, vous pouvez, la plupart du temps, les éviter sans problème. Attention, toutefois, aux vues de caméra, un peu traîtresses ! Il faut, en effet, remettre la caméra dans son axe principal régulièrement, et regarder tout autour de soi pour ne pas avoir de mauvaises surprises. Ouvrez l'oreille également : les ennemis apparaissent en émettant un petit bruit très particulier. Pour vous battre, rien de plus simple : il suffit d'appuyer sur le bouton carré. Le truc, c'est que ce dernier gère la pression analogique, donc plus vous appuyez fort, plus le coup est puissant. Pratique. Tuer un monstre vous octroie de l'argent qui vous sert, ensuite, à acheter, réparer ou améliorer votre équipement. Car attention, vos armes et armures s'usent, et la magie qui y est liée disparaît également au fur et à mesure que vous utilisez leurs capacités spéciales (une armure vous permet de léviter, certaines bottes vous font courir plus vite, les armes disposent de pouvoirs offensifs puissants, etc.). Une façon de vous forcer à gérer votre puissance « palmirique » (si vous pouviez l'utiliser tout le temps, le jeu serait bien trop facile), qui semble assez justifiée, même si, dans le feu de l'action, on se dit parfois que l'on s'en serait bien passé… Au final, l'argent, les armes et la magie se retrouvent donc intimement liés et forment un tout. Cela est certes parfois un peu contraignant (il faut récupérer telle somme d'argent, pour acheter ou améliorer telle arme, qui possède tel pouvoir magique, etc.), mais en tout cas cohérent.

Les créateurs : From Software est un « petit » développeur japonais qui commence à faire parler de lui, puisqu'on lui doit des titres comme Eternal Ring (moyen) ou encore Armored Core 2 (plus réussi) sur PS2.

Les ennemis les plus rapides sont évidemment les plus énervants. Sharline a bien du mal, ici, avec son arc.



D'un large moulinet de son épée, Darius peut tuer certains adversaires. Attention de bien mettre votre équipement à jour…

Des graphismes colorés et rafraîchissants. Cette fontaine se révèle très pratique pour récupérer des points de vie.

Un titre attachant, certes, mais que l'on aurait tout de même aimé plus riche et plus innovant

Killer look

Au tout début du jeu, il est assez amusant de voir vos personnages avec un pot de fer sur la tête (!), un nid d'oiseaux (encore mieux) ou une espèce de nénuphar. Mais les choses s'arrangent, et votre look, après une heure ou deux de jeu, devient rapidement un peu plus « présentable ». Comme par hasard, l'équipement le plus cher est également le plus élégant. Comme dans la vraie vie… Cet aspect « vestimentaire » occupe une place prépondérante et a une réelle importance. D'un joueur à l'autre, l'apparence des personnages peut, en effet, être complètement différente, ainsi que leurs capacités. Un « détail » important qui pousse à finir le jeu au moins deux fois, (important pour la durée de vie). Assez dirigiste, Evergrace vous oblige à effectuer des actions dans un ordre précis, même si votre liberté de déplacement est totale. On s'y ennuie parfois un peu, lorsqu'on tourne en rond sans plus trop savoir quoi faire, mais la possibilité constante de changer de personnage principal permet de « contourner » cela. Mention spéciale pour les voix en français, plutôt réussies, et pour la traduction des dialogues, d'assez bonne qualité, même s'ils comportent malheureusement, quelques erreurs grossières. Bref, Evergrace n'est en aucun cas un jeu phare dans la logithèque de la PS2, mais on l'accueille les bras ouverts en attendant d'autres jeux de rôle, plus riches et plus profonds.

Déjà la suite

Evergrace 2 (voir le casting) est d'ores et déjà prévu pour l'été 2001, au Japon. On y retrouvera Darius, accompagné cette fois par deux nouveaux personnages (non, il n'y a plus Sharline). Le système d'équipement sera encore plus poussé et affectera non seulement votre apparence, mais également la façon dont les autres personnages du jeu réagiront à votre présence. Une idée pour le moins originale. Évidemment, la réalisation d'ensemble devrait être de meilleure qualité, maintenant que la PS2 commence timidement à se laisser apprivoiser…

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	5/10
BANDE-SON	6/10
INTÉRÊT	**6/10**

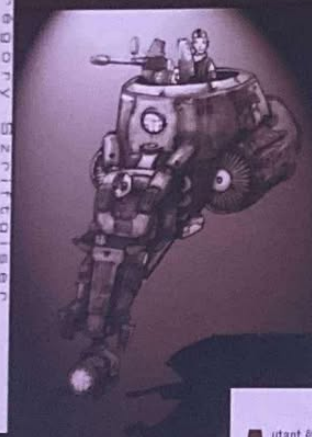
⊕ L'équipement évolutif
⊕ Les personnages attachants
⊕ L'ambiance sympa
⊖ Pas assez riche dans le fond
⊖ Guère étonnant
⊖ Un peu lent (50 Hz)

Pour quel public ?
Les RPG ne sont pas légion sur PS2 pour le moment. En attendant mieux, Evergrace fait figure de titre convenable et assez dépaysant. Les fans du genre peuvent se laisser tenter.

Dans le même genre
Eternal Ring

GENRE : Shoot EDITEUR : Ubi Soft DÉVELOPPEUR : Lucas Arts (États-Unis) DISPONIBLE en avril 2001
SITE INTERNET : www.lucasarts.com/products/starfighter/ et www.starfighterlaunch.co.uk/ (en anglais)

par Gregory Szriftgiser



STAR WARS EPISODE ONE STARFIGHTER

À L'IMAGE DU FILM...

Nous y avons cru jusqu'au dernier moment. Et comme trop souvent, la vue d'ensemble d'un test en bonne et due forme nous laisse le goût amer de l'insatisfaction. Starfighter n'est pas un mauvais jeu, loin s'en faut, mais pas un hit non plus.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 3 personnages différents
PARTICULARITÉ : 1er jeu Star Wars de la PS2

Autant être honnête. Dès les premières photos et jusqu'à y avoir goûté, encore récemment, sur des versions non finies, Starfighter semblait bien parti pour proposer ce que nous attendions depuis longtemps : le retour des bons jeux console issus de l'univers Star Wars. Malheureusement, le renouveau tant attendu n'est que partiel, et même si Starfighter est le résultat d'un travail indéniable et d'une bonne volonté non moins apparente, ce n'est pas encore le titre épique qui va de nouveau illuminer nos yeux de fans. Peut-être que, décidément, les jeux issus du film, *La Menace Fantôme*, resteront à son image : décevants.

Allô, Lucas ! On se réveille !

Soyons clairs : Episode One n'est clairement pas à la hauteur de ce que les fans de Star Wars attendaient. Et c'est à croire que cet état de fait empoisonne petit à petit tout ce qui touche au film en matière de jeux vidéo. Autant que je sache, le dernier jeu console qui nous avait fait retrouver des sensations vraiment motivantes était Rogue Squadron, sur N64 (la console de Nintendo). Depuis, plus rien. La PSone a dû se contenter de titres allant du médiocre au scandaleux, et mes espoirs pour la PlayStation 2 viennent de s'estomper sensiblement avec Starfighter. Pour ceux qui n'ont pas suivi l'avancée du jeu dans nos précédents numéros, rappelons de quoi il s'agit : un shoot spatial dans la grande tradition Star Wars, du moins tel que le décrit Tom Byron, Directeur marketing de Lucas Arts. Loin des simulations accueillies par le PC (X-Wing vs Tie Fighter), Starfighter s'inscrit plutôt dans le genre « fun immédiat », en proposant une succession de missions scénarisées. Le genre du jeu rejoint finalement celui de Rogue Squadron, mais malheureusement sans en atteindre la qualité.

Faible

Starfighter a fait pourtant l'objet de beaucoup de soin. De nombreux véhicules ont été inventés pour renforcer ceux présents dans le film ; un scénario a été développé (pour éviter celui du film ?) et, techniquement, il ne fait aucun doute que Lucas a fait des progrès. Il faut dire que partant de ses productions PSone, il pouvait difficilement en être autrement. L'intrigue s'entrecroise avec celle du film, introduisant trois personnages aux motivations distinctes. Rhys, Nym et Vana seront tour à tour votre incarnation dans le jeu. Et si au début tout semble les séparer, les événements liés à l'invasion de Naboo par la Fédération du Commerce vont les rapprocher et les faire participer à la défense de la petite planète. Rien de fantastiquement extraordinaire dans ce scénario, mais il a le mérite d'être là, et soutenu par plusieurs cinématiques entre les missions. Malheureusement, ces dernières sont loin de refléter la qualité des story-boards que nous avions publiés il y a quelque temps... Ouais, j'ai beau me creuser, je ne vois aucun aspect du jeu qui soit vraiment au-dessus de la moyenne !

Le coup du soufflet

C'est un peu ça, Starfighter : un soufflet qui retombe. À chaque point positif qu'on pourrait lui trouver, un élément négatif s'oppose suffisamment pour faire oublier le reste. Rien que la bande-son, par exemple : les musiques sont extra, et pour cause, du George Williams dans un jeu vidéo... Les doublages, eux, sont scandaleusement nuls. Pour situer, qu'il s'agisse des cinématiques ou des voix de vos ailiers en mission, c'est tellement mauvais qu'on en rit même plus au bout de quelques minutes de jeu. On en pleure tant ça ruine une ambiance qui a déjà du mal à décoller. Car si, au début, on peut comprendre que le jeu commence doucement pour permettre au joueur de se faire la main, on attend finalement trop longtemps avant que l'action ne décolle. On attend jusqu'à finir le jeu. Vous avez bien lu et il est facile de conclure : ça ne décolle jamais ! Si vous avez un peu de chance, vous pourrez certes tomber nez à nez, au détour d'un dogfight, avec une myriade de fighters ennemis fonçant droit sur vous, mais, à part un ou deux coups de bol comme celui-là, on ne frissonne jamais. Alors qu'un Colony Wars utilisait tout un tas d'excellentes ficelles pour motiver le joueur, le faire flipper et rendre les combats intéressants, Starfighter semble se contenter d'une routine exaspérante. Les ennemis surprennent peu, jouant plutôt le rôle du pigeon d'argile que celui de l'aigle chasseur. Les missions sont rarement très originales, et tout est trop lent. Alors qu'on est censé être à bord de fighters, on se sent plutôt dans un hélico civil, utilisé pour faire un peu de tourisme aérien au-dessus d'une grande ville américaine.

C'est beau au moins ?

Hum. Ben, ce n'est pas moche... mais pas extra. La première mission, dans un canyon, est magnifique, oui. Les textures de roche sur le côté des falaises sont très réussies. À part celle-là, le reste du jeu va du sympathique au moche (la mission à l'intérieur du croiseur), sans jamais faire frissonner le joueur sur sa chaise en tortillant la manette d'excitation ou de peur. Le moteur 3D est fluide, et les missions en environnement planétaire sont plutôt intéressantes, en termes de distance d'affichage et de topographie des surfaces, mais parfois, pourtant, ça rame. Tout simplement parce que le jeu lit certaines données directement sur le CD et, pendant les accès au lecteur, l'image se fige. Rien de très grave, mais c'est encore un élément qui empêche la sauce de prendre. Heureusement, la maniabilité est au rendez-vous, et le contrôle des appareils répond à merveille. Mais, encore une fois, tout cela manque un peu de subtilité : blaster, blaster et blaster seront les seules armes que vous utiliserez vraiment, à part peut-être les bombes du père Nym, très pratiques contre les unités au sol. Restent deux points très positifs : un système d'ordres (attaque, défense, couverture, etc.) très pratique, utilisant les boutons de la croix directionnelle. Fonctionnel et utile. L'autre, une sorte de « snipe », permet de zoomer sur une cible pour ajuster la précision de tir à longue distance : une bonne idée, mais qui sert, somme toute, relativement peu.

Encore raté !

Sachant en outre que le mode Deux Joueurs apporte peu, et que le jeu solo se termine aisément en un après-midi sans qu'on ait très envie de le refaire pour collecter les médailles et débloquer les quelques bonus cachés, Starfighter ne laissera définitivement pas un grand souvenir chez les joueurs PS2. Reste que c'est le seul de sa catégorie pour le moment, en attendant, dans des ambiances différentes, un Ace Combat 4 ou un Dropship.

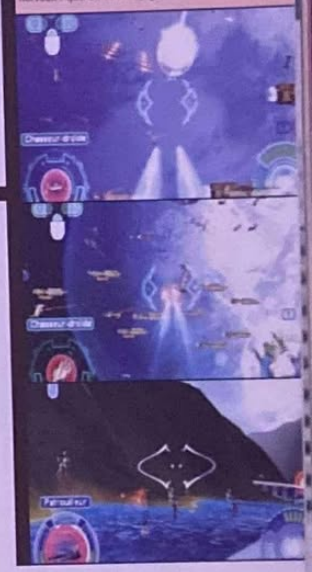
En maintenant la touche carré appuyée, on peut afficher toutes les cibles à l'écran et ainsi sélectionner directement.

Les explosions sont plutôt réussies, parfois avec des débris s'éparpillant dans l'espace.

Il ne manquait sans doute pas grand-chose à Starfighter pour être un très bon jeu

Les quelques sensations

Sur certaines missions, le nombre de vaisseaux ennemis est assez impressionnant. Quand un escadron entier vous fonce dessus, les sensations sont bel et bien présentes. Dommage que ce soit si rare, et surtout, que les ennemis ne fassent pas vraiment preuve d'intelligence. Pas de manœuvres évasives, de dogfights nerveux : que du tir aux pigeons.



Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	6/10
BANDE-SON	6/10
INTÉRÊT	**5/10**

⊕ Un design assez poussé
⊕ Excellente maniabilité
⊕ Topographie des surfaces de planètes
⊕ Le système d'ordre
⊖ Manque de souffle épique
⊖ Doublages honteux
⊖ Durée de vie trop faible

Pour quel public ?
Les fans de Star Wars, évidemment, ou ceux désespérément en manque d'un shoot futuriste.

Dans le même genre
La série des Colony Wars (PSone)

Les créateurs : Lucas Arts s'occupe depuis toujours des jeux issus de la licence la plus juteuse du cinéma américain. Si, sur PSone, ils ne nous ont décidément pas laissé un souvenir impérissable, Starfighter remonte la barre, mais pas encore suffisamment...

Les autres sorties

Les autres sorties reviennent, timidement, avec quelques titres qu'il faudra impérativement éviter. Découvrez plutôt les deux titres originaux du moment : Kengo et Shadow of Memories ! L'occasion de voir des softs radicalement nouveaux plutôt que de céder à la tentation et claquer près de 400 francs pour ces nanars vidéoludiques que nous vous présentons ici.

ESPN NBA 2 Night

GENRE : Simulation de basket-ball
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCEO (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8

Depuis qu'ISS Pro Evolution a révolutionné le petit monde du football virtuel, on attend beaucoup de Konami. Sur PlayStation 2, on ne peut pas dire que, jusqu'à présent, l'éditeur japonais nous ait convaincus. Et ce n'est très certainement pas NBA 2 Night qui va nous réconcilier avec la série des ESPN. Sur ce coup-là, Konami s'est complètement planté ! Cette simulation de basket est l'archétype même du produit bâclé. La prise en main est loin de procurer de bonnes sensations, les déplacements sont d'une rigidité hallucinante. Un vrai calvaire ! L'I.A. n'est pas mieux lotie : vos coéquipiers ne vous assistent jamais, que ce soit lors des rebonds offensifs ou défensifs ! Pire, il arrive qu'ils vous bloquent le passage quand vous voulez dunker ! Pour achever le tout, techniquement, ce titre ne casse pas trois pattes à un canard. On a beaucoup de mal à reconnaître les stars de la NBA, les problèmes de scintillement fatiguent les yeux, la gestion des contacts entre les joueurs fait pitié, enfin, la motion capture n'est absolument pas représentative des capacités de la machine. Ça bouge super mal sauf lors des dunks ! Que s'est-il passé ? Konami a tout simplement confié le développement de son produit aux mauvaises personnes, à savoir à KCEO et non pas à KCET (les géniteurs du génialissime ISS Pro Evolution sur PSone). À éviter à tout prix, donc !

Un jeu de basket en dessous de tout.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 6/10
TECHNIQUE 4/10
BANDE-SON 6/10
Intérêt 4/10

Pour quel public ? Désolé, on ne voit pas !

À préférer : NBA Live 2001 sans aucun problème !

NBA Hoopz

GENRE : NBA Jam-like
ÉDITEUR : Midway
DÉVELOPPEUR : Eurocom (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 6

Pour Midway, 1992 aura été une année marquante. C'était l'époque des consoles 16 bits et de leur plus gros succès : NBA Jam, ce fameux jeu de basket dans lequel s'affrontaient deux équipes de deux basketteurs. Depuis, l'éditeur américain n'a cessé de décliner à toutes les sauces le concept du « Two On Two » devenu entre-temps totalement obsolète. L'année dernière, nous avions eu droit au très anecdotique NBA Show Time sur Psone, (on était passé de la 2D à la 3D !), cette fois, c'est NBA Hoopz qui prend le relais. Comme il fallait trouver quelque chose d'un petit peu nouveau pour relancer l'intérêt des pigeons... heu des joueurs, Midway et Eurocom, le studio de développement, ont décidé de transformer le deux contre deux, en trois contre trois ! En dehors de ce changement, le gameplay n'a pas vraiment évolué ; il s'agit toujours de traverser le terrain à toute berzingue pour placer un dunk ou un alley-oop d'extraterrestre ! Plus bourrin, tu meurs ! Résultat, au bout de la dixième partie, lassé par le manque affligeant de profondeur, on pose sa manette pour aller ranger le jeu dans les profondeurs abyssales de son armoire. Et croyez-nous, ce n'est pas la réalisation technique qui vous donnera envie de ressortir NBA Hoopz de son « tombeau ». Bref, au même titre que la bouse à ma gauche, cet ersatz de simulation ne mettra pas les fans du genre à la fête...

Ce n'est pas ce mois-ci que vous achèterez un jeu de basket !

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 4/10
TECHNIQUE 4/10
BANDE-SON 6/10
Intérêt 4/10

Pour quel public ? Les nostalgiques de NBA Jam et encore !

À préférer : NBA Live 2001 d'EA Sports

WDL Thunder Tanks

GENRE : Combat de tanks
ÉDITEUR : 3DO
DÉVELOPPEUR : 3DO (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

3DO devrait peut-être se lancer dans une autre activité que le jeu vidéo. Eh oui, non content de se prendre de sales notes avec ses productions sur PSone, ce dernier récidive sur PS2 avec des portages à tire-larigot ! WDL Thunder Tanks n'est que la refonte de Battletanx Global Assault avec des graphismes quelque peu améliorés. À part cela, aucun changement notoire au niveau du principe n'est à relever. Les modes de jeu sont les mêmes : Tournoi, Deathmatch, Frénésie, Domination... dans lesquels, aux commandes d'un des 11 engins, le but basique (et je suis gentil) est de détruire tous vos concurrents, de capturer un certain nombre de drapeaux... La plupart des éléments du décor peuvent être détruits à l'aide des nombreuses armes disponibles (missiles guidés, attaques aériennes, mines...). Bref, cette nouvelle version s'adresse uniquement aux rares fans de combat de chars ou à ceux qui ont 399 F à dépenser pour pas grand-chose. Si, malgré tout, vous souhaitez vraiment jouer à un tel jeu, je vous ferai une petite recommandation : priez pour qu'un des prochains DVD de démos du mag' présente ce titre. Vu que l'intégralité du jeu se limite à ce concept de confusion et de destruction massive sans intérêt, un seul niveau de WDL Thunder Tanks devrait suffire à satisfaire vos envies d'explosions.

En détruisant un adversaire, il obtiendra un supplément de santé.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Multi-tap 2
- Dual Shock

DESIGN 4/10
TECHNIQUE 5/10
BANDE-SON 10/10
Intérêt 4/10

Pour quel public ? Pour ceux qui ont « trippé » avec BattleTanx sur PSone.

À préférer : Un autre genre !

OUVERTURE
CHALONS EN CHAMPAGNE
CCial CROIX DAMPIERRE
RE-OUVERTURE BEZIERS
CCial Géant Béziers
ANNECY 04 50 51 60 63
AVIGNON 04 90 87 00 77
BASSE-TERRE 05 90 81 89 68
BESANCON 03 81 51 59 33
BEZIERS 04 67 11 08 50
BOBIGNY 01 41 60 19 00
BORDEAUX 05 56 38 31 18
BOURGES 02 48 24 14 50
CHARTRES 02 37 30 86 68
CLERMONT-FERR. 04 73 34 08 12
COMPIEGNE 03 44 38 06 40
DIJON 03 80 52 02 02
FREJUS 04 94 81 55 05
ISSY-LES-MOULINEAUX
01 46 44 46 04
LES ABYMES 05 90 20 71 34
MASSY 01 69 32 14 28
MONTELIMAR 04 75 53 77 22
MONTIGNY 01 39 97 16 98
NICE-EST 04 93 55 49 03
NICE OUEST 04 93 29 88 77
PLAN-DE-CAMPAGNE
04 42 46 65 70
PERPIGNAN 04 68 51 24 37
POINT À PITRE 05 90 83 34 36
TOULOUSE 05 61 21 03 54
RENNES 02 99 38 69 02
ST-NAZAIRE 02 40 66 55 89
VILLETANEUSE 01 42 35 25 95

NOUVEAUX MAGASINS !!!
MASSY 01 69 32 14 28
CASTRES 05 63 51 41 30
CHALONS EN CHAMPAGNE
CCial CROIX DAMPIERRE
03 26 21 34 09
NICE TNL S'AGRANDIT...
100 M² DE FOLIE !!!
VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE ?
www.virtua-online.com
ou 04 92 28 38 00
service développement

VIRTUA
TU VEUX JOUER, ALORS ON VA JOUER !!!
ILS ARRIVENT LE 21 MARS !!!
Le meilleur Jeu de Foot revient!!!
PSOne - PS2
Dreamcast
PC - Game Boy
N64 - DVD
VIRTUA RACHETE TOUS TES JEUX, CONSOLES ET DVD !!*

DVD rime avec home cinema, et home cinema rime parfois avec petits tracas. Le dernier loisir numérique à la mode comporte ses règles et soulève des interrogations. Après quelques mois d'utilisation de la fonction lecteur DVD de votre PS2, voici un passage en revue des 7 questions que vous vous posez le plus souvent ; quelle chance, non ? Et si d'autres interrogations troublent votre sommeil, écrivez-nous.

La Playstation 2 et le DVD en 7 questions

par François-Cyril Géroult

1 Qu'est-ce que le format 16/9 exactement ?

Le format 4/3 rend une image anamorphosée, c'est-à-dire étirée dans le sens de la hauteur.

Le format 16/9 étire l'image sur toute la largeur de l'écran.

Le 16/9 est un format d'images vidéo qui caractérise les téléviseurs à écran large. La principale différence avec le format 4/3 tient dans l'anamorphose du signal vidéo, afin de pouvoir remplir un écran 16/9 et ainsi offrir un tiers d'image en plus. Une image anamorphosée est une image comprimée dans le sens de la largeur (ou étirée en hauteur). C'est pourquoi certains d'entre vous ont observé une image déformée, en regardant un DVD avec la PS2 sur leur téléviseur 4/3. Car le réglage usine de la console est sur la sortie 16/9. Il suffit d'opter pour le 4/3, dans le menu réglages, après avoir arrêté la lecture du disque. Vous comprendrez donc qu'un disque au format 16/9 soit dit compatible 4/3, car c'est le lecteur de DVD qui permet de choisir le type de télé utilisé. Ce format vidéo plus proche des formats cinéma a tout naturellement la faveur du DVD et du satellite pour la diffusion des films.

Les pistes DVD-Rom sont destinées aux Mac et aux PC, aussi la PS2 ne peut-elle pas lire tous les bonus.

2 Les bonus DVD-Rom sont-ils lisibles sur la PS2 ?

Certaines éditions DVD proposent, en plus du making of, des scènes coupées ou du commentaire audio, des suppléments gravés sur le disque sur une piste spécifique DVD-Rom. Votre console de jeux préférée est compatible avec les DVD-Rom contenant des jeux PS2 uniquement, car son système d'exploitation est conçu ainsi. La PS2 est un lecteur de DVD vidéo mais pas un ordinateur de type Mac ou PC, qui sont les seuls à pouvoir accéder à ces bonus spécifiques. D'ailleurs, ces micros doivent être récents et, bien entendu, intégrer un lecteur DVD-Rom. Donc aucune chance de profiter des bonus classés secrets de *M.I-2*.

3 Un caisson de basses est-il vraiment obligatoire ?

Oui, pour profiter pleinement du spectacle ; non, si vous souhaitez rester en bonne relation avec le voisinage de votre immeuble. Le caisson de basses reçoit de l'ampli un signal spécialement conçu pour lui, le 1 dans le format multicanal 5.1. L'absence de caisson se traduit directement par l'absence de graves percutants pendant l'écoute du film. Et ce qui est bon pour le spectacle ne l'est pas forcément pour vos voisins car les sons basse fréquence se propagent plus facilement dans les cloisons.

4 Les DVD locatifs présentent parfois des problèmes de lecture, est-ce normal ?

Hélas, oui ! Car les disques locatifs sont manipulés par beaucoup de mains plus ou moins expertes. La conséquence directe est l'apparition de traces de doigts bien grasses à la surface du disque, qui font obstacle à la lecture des informations par la diode laser de la PS2. Seul remède, essuyer le DVD avec un chiffon doux ou utiliser un kit de nettoyage spécialisé dans les supports optiques.

5 Quel est l'avantage d'acheter un câble S-vidéo pour la PS2 ?

Si votre téléviseur l'accepte, c'est le meilleur compromis technique pour profiter d'une image de qualité sur votre console, aussi bien pour les jeux que pour les DVD. Car le câble d'origine, fourni avec la console, ne transmet qu'un signal vidéo composite ; le plus mauvais techniquement. Avec le câble RGB de la PSone, pourtant parfaitement compatible avec la PS2, le résultat obtenu est une image verte en visionnant un DVD vidéo, la console ayant été bridée en usine. La seule solution reste d'investir la somme de 200 F maxi pour obtenir, en toutes circonstances, une nette amélioration des images fournies par la PS2.

Le câble S-vidéo destiné à la PS2 a fait son apparition sur le marché en mars 2001 (199 F).

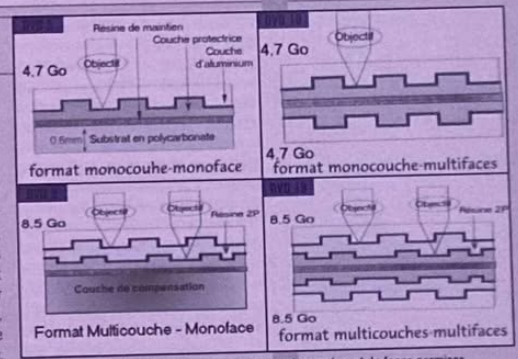
6 Pourquoi parle-t-on, à propos du DVD, de zone 1 et zone 2 ?

Afin de mieux contrôler la diffusion des programmes en DVD et éviter qu'un film soit disponible sur ce support avant sa sortie officielle au cinéma, le monde du DVD a été divisé en 6 zones. La zone 1 correspond aux États-Unis et au Canada, la zone 2 à l'Europe, au Japon, à l'Afrique du Sud et au Moyen-Orient. Chaque lecteur de DVD vendu dans une zone est programmé pour ne lire que des disques dont le code régional correspond à sa zone. Si votre PS2 est un lecteur DVD zone 2, alors pas question de lire les disques de la zone 1. Une intervention technique appelée dézonage permet à un lecteur zone 2 de lire un DVD zone 1. Mais cette opération n'est pas d'actualité concernant la PS2. La zone 1 oppose à la zone 2 un catalogue plus riche et varié, mais les titres sont souvent en anglais et sans sous-titres français. L'information de la zone est disponible derrière la pochette du DVD, le chiffre correspondant est dessiné dans un globe indiquant où le disque peut être lu. Depuis le 1er janvier de cette année, la commercialisation des DVD zone 1 a été réglementée par un décret très strict. Il est normalement impossible de trouver aujourd'hui un film récent en import zone 1 avant sa commercialisation en zone 2. Restez vigilant lors de vos achats de DVD, la PS2 ne pardonnera pas une erreur de zone.

À chaque pays sa zone pour le commerce du DVD vidéo.

7 À quoi correspondent les appellations DVD 5, DVD 9, DVD 10, DVD 18 ?

Ces sigles renseignent sur la nature technique du disque et sur le procédé de gravure employé. Le DVD 5 est enregistré sur une face et sur une seule couche ; la durée maximale d'enregistrement est de 133 minutes. Le DVD 9 sur une face en double couche (dual layer) permet jusqu'à 236 minutes de programme. Il est également signalé par la phrase « Ce DVD comporte deux couches. Le passage d'une couche à l'autre peut provoquer une très courte pause ». Le DVD 10 est sur deux faces en simple couche pour une durée maximale de 266 minutes. Le DVD 18 double face double couche est encore très rare, car délicat à fabriquer (MIB coffret collector). Visuellement, un DVD 5 présente une face sérigraphiée avec le titre du film et une face argentée. Un DVD 9 se distingue du DVD 5 par sa face de couleur dorée (double couche). Un DVD 10 comporte deux faces argentées. Initialement employés pour stocker un film coupé en 2 parties (*Rock, Volte/Face*), les DVD 10 sont utilisés aujourd'hui à bon escient et proposent soit le film sur une face et les suppléments sur l'autre (*Le projet Blair Witch*, l'*Arme Fatale 4*), soit le film en format respecté sur une face et en format recadré sur l'autre (*Payback, Gattaca*).



Les différents schémas démontrent les variations de couches et de faces permises par le support DVD.

Genre : Film classé
Studio : Twentieth Century Fox/Marvel Entertainement Group
Editeur : Twentieth Century Fox Home Video

Distributeur : Fox/Pathé I/Europa
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h40

Réalisateur : Bryan Singer
Producteurs : Lauren Shuler Donner, Ralp Winter.
Acteurs principaux : Hugh Jackman, Patrick Stewart, Ian McKellan, Famke Janssen, Halle Berry, Rebecca Romijn-Stamos.
Musique : Michael Kamen

Date de sortie du DVD : Disponible
Plus d'infos sur le Net : www.foxfrance.com

Photos Prod

X-Men

par Christophe Séfrin

Le DVD du moment après *Gladiator*. Un monument de bonus et une image à couper le souffle. Wolverine débarque dans votre salon, attention les yeux et les oreilles !

Lorsqu'il ne commande pas l'Enterprise, Patrick Stewart dirige une école pour gentils mutants. S'ils n'ont rien à voir avec des Polytechniciens, ces X-Men (et women) possèdent l'apparence Hu-men mais aussi des pouvoirs qu'aucun politique - fut-il à la tête de l'état - ne peut revendiquer. De Wolverine, et ses griffes en acier, à Tornade, capable d'influer sur la météo, en passant par Jospin et sa suprématie au basket (euh, là, je m'égare…), tous ont un petit plus qui les rend différents. Différents, donc inquiétants. Face à une société désireuse de les éradiquer, les X-Men sont contraints de vivre cachés. Jusqu'au jour où l'infâme Magneto, mutant de chez Mutant, décide que sa survie implique l'extinction de la race humaine… Entre les X intégristes et les X libéraux, la balle est dans le camp de ceux qui utiliseront au mieux leurs super-pouvoirs. Arbitre d'un match qui se joue sur les presses des Marvel Comic's depuis 1963, Bryan Singer a su donner à ces héros de papier une nouvelle dimension. En l'occurrence, la troisième. Sans jamais trahir les personnages originaux, son adaptation associe l'ingéniosité à la fidélité. Les fans s'y sont retrouvés. Les profanes aussi. « Bienvenue dans le futur, mon frère ! »

Une version longue incluse

Cette édition offre aux uns et aux autres une belle occasion de tester le super-power de leur console et de voir quels bénéfices un long métrage peut tirer du support DVD. Même les « early-adopters », les aficionados du DVD depuis la première heure trouveront matière à réjouissances. Dès le générique, éclatant de lumière et de netteté, on est dans le bain : l'image est d'une qualité extrême et sert divinement tout le décorum du film. Même s'il ne se substitue pas à un flux DTS, le seul Dolby Digital 5.1 ici présent est explosif. On sent que le mixage force sur les effets arrière (on n'en avait pas eu autant depuis le dernier Rocco !), il n'empêche : c'est de la bombe ! De magnifiques menus animés en 3 dimensions (de la trempe de ceux d'*Alien* ou d'*Abyss*) et des transitions soignées permettent d'arpenter les coulisses du film. Dans le labyrinthe d'eX-Tras proposés, il est facile de se perdre tant l'offre est volumineuse.

Le DVD propose d'abord au spectateur de regarder le film avec ou sans scènes additionnelles. Grâce à une simple configuration à effectuer avant la projection, il est, en effet, possible de visionner une version inédite des *X-Men*, rallongée de 10 minutes et de 6 séquences. Celles-ci, d'un intérêt très relatif, peuvent également être regardées indépendamment. On écoutera ensuite Bryan Singer parler de son film à travers une série de 5 questions à lui poser dans l'ordre désiré. De 29 secondes à 1 minute 53, ses réponses, bien qu'intéressantes, auraient mérité d'être proposées d'un seul tenant, la dernière mode en DVD consistant à hacher menu certains bonus pour donner une illusion de volume. Ce que le DVD appelle ensuite « Inédit : surveillance des mutants » n'est autre qu'une featurette réalisée à l'attention de la télévision pour la promotion du film. Hormis sa longueur (22 min), elle a le mérite d'avoir été intelligemment réalisée. Elle nous entraîne dans un faux flash d'infos, avec journaliste en direct d'un tribunal où le sénateur Kelly, l'un des antihéros du film, plaide contre les X-Men. Si l'on y regrette les trop rares images de tournage, ce « making of-like » offre néanmoins de bonnes infos sur les personnages et quelques-unes sur les coulisses, comme les séances de maquillage de Mystique qui duraient jusqu'à 8 heures ! Autre bonus et véritable document, le casting de Hugh Jackman (Wolverine) et d'Anna Paquin (Rogue) où les comédiens interprètent l'une des premières scènes du film (1 min 58), celle de leur rencontre à bord du 4X4.

Passage aux rayons X

Ce que l'éditeur a baptisé « Maquettes d'animations » n'est pas non plus dénué d'intérêt. Il s'agit de modélisations 3D (les « animatics ») de deux scènes (la bataille de la gare et celle de la Statue de la Liberté), façon dessin animé. Cette étape intermédiaire entre le story-board et le tournage permet au metteur en scène et aux producteurs de visualiser clairement une séquence avant sa mise en chantier et d'effectuer, en amont, les éventuels ajustements nécessaires. Une impressionnante galerie de dessins préparatoires (la navigation est un peu lente dans cette section) complète intelligemment un ensemble où quelque 4 spots de pub et 4 bandes-annonces (dont celle de *Titan A.E.*) sont les seules piéces à conviction à être restées en V.O. Cela n'a d'ailleurs aucune espèce d'importance.

Les coulisses du tournage vous sont révélées dans les suppléments.

Dans les bonus, le réalisateur Bryan Singer se prête au jeu des questions/réponses.

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français, anglais, grec, néerlandais.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : *L'un des événements DVD du printemps avec une qualité d'image quasi-imbattable (logique, pour des super-héros !) et des bonus à foison, parmi lesquels une excellente featurette.*

« J'ai tout supervisé et notamment le transfert car je souhaitais qu'il soit de la meilleure qualité possible. »

Deux bonus XXL

Cela faisait longtemps que l'on n'avait pas eu des bonus cachés aussi intéressants !

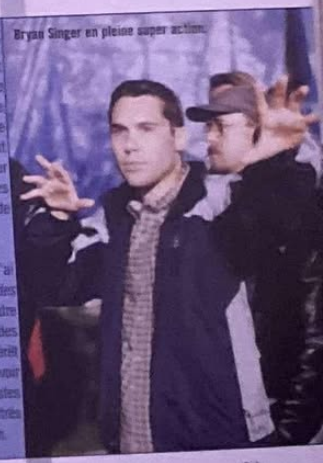
1. Dans « Galerie d'art », mettre « Menu principal » en surbrillance. Effectuer un clic vers le haut. La plaque d'identification passe en vert. Effectuer Enter. Le DVD propose 6 dessins préliminaires réalisés par ILM de The Beast et The Blod, deux personnages qui n'existent pas dans le film.
2. Dans « Bande-annonce cinéma A », clic gauche. La pièce d'échiquier devient verte. Enter. Le DVD offre une prise de vue où un cascadeur, habillé en Spiderman, est venu perturber le tournage. Les héros aussi savent rire d'eux-mêmes…

Dans l'ABCDVD, l'alphabet du home cinema, la lettre X est désormais associée au réalisateur Bryan Singer, 34 ans lors du tournage. La sortie DVD des *X-Men* constituait l'occasion idéale pour que nous posions quelques questions au beau Bryan.

BRYAN SINGER, géniteur de mutants

Propos recueillis par Caroline Buru

Play2Mag : Êtes-vous passionné par les jeux vidéo ?
Bryan Singer : Pas du tout ! Je ne possède aucune console et je n'ai pas eu l'occasion de participer à l'adaptation de *X-Men* en jeu vidéo. Cela m'aurait intéressé, mais le cas ne s'est pas présenté. La vérité est que mon emploi du temps ne me laisse pas beaucoup de créneaux libres pour me consacrer à ce genre de choses.
Vous n'avez jamais joué ?
Si, quand j'étais gamin. J'ai été champion d'Asteroïd et je me souviens avoir battu mon record à ce jeu d'arcade alors que je faisais la queue pour aller voir *E.T.* ! J'ai dû m'interrompre en plein effort afin d'entrer dans la salle et j'étais furieux ! Mais, j'ai immédiatement oublié le jeu après avoir vu le film qui m'a bouleversé…
Le tournage d'X-Men est-il un bon souvenir pour vous ?
Suffisamment pour que je souhaite remettre le couvert ! J'ai, en effet, décidé de faire *X-Men 2* mais je ne sais pas si je vais parvenir à concrétiser ce souhait avant la grève des comédiens qui, aux États-Unis, devrait débuter en juin. Ce serait pourtant idéal car cela nous permettrait de sortir le film pour 2002.
Pourquoi ne pas avoir fait de commentaires audio sur le DVD ?
On me l'a proposé, mais j'estimais ne pas avoir assez de recul pour commenter mon film. En effet, j'étais alors en pleine promotion et j'avais l'impression que ce que j'aurais à dire n'était pas vraiment passionnant : tout cela était trop frais dans ma tête. Je n'ai cependant rien contre les commentaires puisque je me suis prêté au jeu pour *Usual Suspects*.
Avez-vous participé à l'élaboration du DVD ?
Oui, j'ai tout supervisé et notamment le transfert car je souhaitais qu'il soit de la meilleure qualité possible. J'ai vraiment surveillé l'image et le son pour que les fans ne soient pas déçus. Je sais à quel point certains d'entre eux sont pointilleux et il n'était pas question qu'ils ne soient pas satisfaits…
Quel est, pour vous, le principal attrait du DVD ?
La qualité de la copie et le fait qu'elle ne bougera pas au fil des années. C'est ce que je trouve le plus intéressant. Certes, les bonus sont aussi attrayants, notamment les « making of » qui permettent au public d'avoir une idée de l'ambiance du tournage, mais l'essentiel doit demeurer la parfaite restitution du film proprement dit.
Et les scènes coupées ?
C'est vraiment sympa car on peut ajouter des choses qu'on aimait bien et qui ont dû disparaître au montage. Aujourd'hui, je crois que chaque cinéaste pense à l'édition DVD du film qu'il tourne. Cela offre une liberté supplémentaire ce qui est une bonne chose.
Êtes-vous un grand consommateur de DVD ?
Pas du tout ! Je n'ai guère le temps. C'est Dean Devlin, le producteur d'*Independence Day* qui m'a offert un lecteur. Il m'arrive de louer quelques films, mais c'est plutôt rare car je préfère aller en salle. J'ai également un lecteur portatif, très commode pour l'avion surtout quand je taisais des recherches pour *X-Men* et que je revoyais de nombreux films de super-héros.
Et les bonus ?
Je crois que les seuls commentaires que j'ai jamais écoutés étaient ceux du *Silence des agneaux* parce que je me suis laissé prendre après avoir commencé à regarder avec des amis. Autrement, cela n'a pas grand intérêt pour moi car j'ai la chance de pouvoir discuter en direct avec de grands cinéastes ce qui rend les suppléments enregistrés assez peu passionnants en comparaison.



Bryan Singer en pleine super action.

Les SuperGirls aussi...

Patsy et Edina, les héroïnes déjantées de la sitcom trash made in BBC bientôt dans les bacs ? *Absolutly Fabulous* devrait débouler au plus tard avant l'été. **Trois DVD** sont prévus (1 par saison) et **un coffret collector** devrait également voir le jour à l'occasion de la sortie du long métrage *Absolutly Fabulous*, adaptation grand écran des frasques hilarantes de ces deux soixante-huitardes attardées.

Papa et maman sur la console

Sortie, le 18 avril, de ***Belfégor*** (TF1 Vidéo), le feuilleton culte de nos parents, en 2 DVD. Parmi les suppléments : un historique par Alain Carrazé, Monsieur Destination Séries de Canal Jimmy, les bios/filmos des acteurs et du réalisateur Claude Barma.

Le DVD est mon royaume

C'est la société parisienne Perfect, qui avait déjà signé les magnifiques menus 3D de *La Veuve de St Pierre*, qui orchestre le développement en DVD du ***10e royaume***, la série fantastique diffusée par M6 et que Free Dolphin sort en zone 2 à la fin du mois. L'équipe, une bande de jeunes passionnés, s'est défoncée sur le projet, n'ayant de cesse de créer des surprises dans les menus des 3 DVD que comportera cette édition.

Sarah Michele, ma belle !

La saison 2 de *Buffy contre les vampires* sortira ***en France le 10 mai*** (FPE).

Genre : James Bond en Australie
Studio : Paramount Pictures
Éditeur : Paramount
Distributeur : Paramount
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h58

Photos Prod

M:I-2

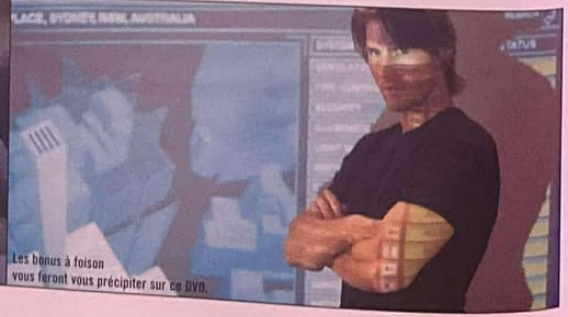
par François-Cyril Géroult

Superproduction à la gloire de Tom Cruise (libre depuis son divorce, je vous le rappelle), *Mission : Impossible 2* arrive dans une édition DVD clinquante. Du grand DVD.

Pas d'hésitation possible concernant le dernier John-Tom Woo-Cruise ; le film est incontestablement une réussite... visuelle. Si certains ont critiqué le premier *Mission : Impossible* réalisé par Brian De Palma, pour son scénario trop compliqué et son manque d'action, on peut faire le reproche inverse à John Woo. En effet, le scénario est inexistant. Le film n'est qu'un simple prétexte servant à relier entre elles des scènes d'action purement hallucinantes. La virtuosité du John derrière la caméra et le charisme du Tom pendant les cascades sont les principaux atouts de ce deuxième volet de l'impossible. Producteur, acteur, cascadeur, Cruise s'est investi financièrement et physiquement. Jusqu'à se retrouver suspendu dans le vide à un câble de sécurité, pour la scène d'ouverture qu'il a tenu à refaire sept fois. Ou encore fonçant à moto pour traverser un mur de flammes. Tom saute par ici, Tom s'envole par là, il n'y en a que pour son personnage-espion Ethan Hunt. À tel point que la mission ne semble plus confiée à une équipe, mais à un seul homme. *M:I-2* relève plus du James Bond que de la série télé dont il s'inspire. Avec sa James Bond Girl et ses gadgets, c'est plutôt 007 contre la Chimère.

Mais le DVD est top

Techniquement, le DVD est un régal ; c'est la PS2 qui va être contente, et vous par la même occasion. L'image est magnifique, incroyable de précision, les couleurs chaudes et naturelles sont idéalement saturées. Les deux pistes sonores en Dolby Digital 5.1 bénéficient d'un rendu d'exception. Dialogues, musiques et effets sont au top sur 5 canaux, le caisson appuyant l'ensemble avec des basses à devenir définitivement fâché avec vos voisins. Les célèbres mesures du thème de la série inventées par Lalo Schifrin sont revisitées par le groupe Limp Bizkit, et ça déchire grave jusque dans les enceintes arrière. Même les superbes menus animés et les transitions s'écoutent en 5.1. Tous les bonus disposent de sous-titres français, à commencer par le commentaire audio de John Woo souvent passionnant, mais qui laisse de temps à autre de longs silences. Il évoque son film, ses sources d'inspiration et son admiration pour Tom Cruise. Il détaille sa technique d'utilisation des ralentis obtenus avec des caméras filmant à différentes vitesses. Ainsi, en tournant à 120 images/seconde, le résultat projeté à la cadence normale de 24 images/seconde donne une scène ralentie 5 fois.



Les bonus à foison vous feront vous précipiter sur ce DVD.

Réalisateur : John Woo
Producteurs : Tom Cruise, Paula Wagner.
Acteurs principaux : Tom Cruise, Dougray Scott, Thandie Newton, Ving Rhames, Anthony Hopkins.
Musique : Hans Zimmer
Date de sortie du DVD : Disponible

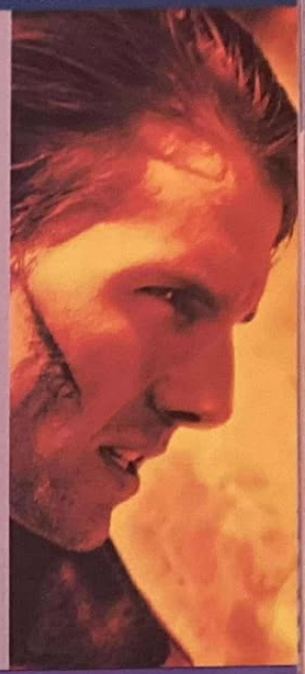
La Volte/Face de John Woo

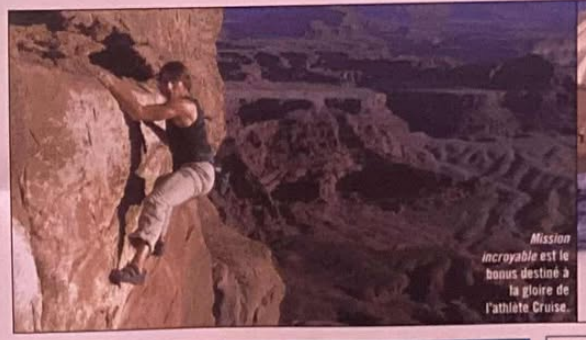
Après son dernier succès au box-office *Volte/Face*, John Woo s'est vu proposer la réalisation du second volet de *Mission Impossible* par Tom Cruise. C'est pour son savoir-faire et son style made in Hong-Kong que Woo a été choisi. Et c'est tout naturellement que l'on retrouve la marque de fabrique du maître qui ne rate pas une occasion de nous en mettre plein la vue. Gunfights et vol de colombes, ralentis et jeu des masques, tous les ingrédients de base de la recette « woolenne » sont réunis pour nous offrir un spectacle ébouriffant.

Et ne parlez surtout pas au réalisateur culte de *The Killer* de la ressemblance des combats de *M:I-2* avec ceux de *Matrix*. Car ce sont d'abord ses films qui ont influencé bon nombre de réalisateurs américains, à commencer par les frères Wachowski.

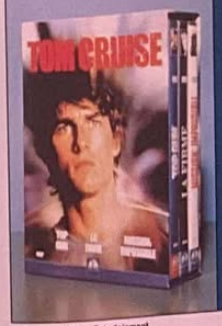
Et c'est pas fini...

Le traditionnel making of intitulé *Les dessous de la mission* (14 min), regroupe les interviews des acteurs et de l'équipe technique entrecoupées d'extraits du film. *Mission incroyable* (5 min) est une sélection des scènes d'action les plus prodigieuses, mais se révèle vite un hommage aux qualités athlétiques de Cruise. La section *Prise de vues impossibles* (34 min) présente en onze parties le travail sur les effets visuels et les cascades. Chaque séquence est introduite par John Woo, puis suivie des explications du coordinateur des cascades. On trouve ensuite le clip du groupe Metallica *I disappear*, et une scène alternative d'ouverture. Le meilleur pour la fin, c'est l'amusant *Mission Improbable* (6 min), une parodie où Ben Stiller incarne la doublure de Cruise. Réalisée pour les MTV Movie Awards, elle est d'autant plus sympathique que Tom et John ont pris un malin plaisir à jouer dans cette autodérision. Tout dernier bonus, une section DVD-Rom, consultable uniquement sur un Mac ou un PC, contient des dossiers sur les agents, les différents lieux où se déroule l'action, des informations sur la Chimère, les gadgets du film et des liens Internet. En résumé, il ne manque à cette prestigieuse édition que des filmographies et surtout les bandes-annonces.





Mission incroyable est le bonus destiné à la gloire de l'athlète Cruise.



Tom Cruise en DVD

Pour compléter votre DVDthèque, Paramount propose un coffret Tom Cruise regroupant trois films dont le premier *Mission:Impossible* avec un transfert 16/9 parfait et un Dolby Digital 5.1 dévastateur. Plus ancien mais néanmoins efficace, *La Firme* au format 16/9 réserve le 5.1 à la V.O., la piste française étant juste proposée en Dolby Surround. Tout comme *M:I-2*, ces deux films ont en commun le scénariste Robert Towne, également crédité au générique de *Jours de tonnerre* toujours chez Paramount. Le troisième film du coffret n'est autre que le cultissime *Top Gun*, aux pistes 5.1 de rigueur pour ce ballet aérien d'anthologie. Attention, tous ces DVD ne proposent qu'une bande-annonce en supplément dans le meilleur des cas.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

***L'essentiel** : Votre mission consiste, si vous l'acceptez, à acheter le premier DVD Paramount proposant une interactivité exceptionnelle. Si vous étiez déçu par votre achat, nous nierons toute influence dans cette action pourtant fort recommandable. Ce message s'autodétruira dans cinq secondes, il vous faudra alors penser à racheter un autre numéro de Play2Mag.*

© Paramount Home Entertainment

Mononoke attend le 5.1

Princesse Mononoke (Buena Vista) devait sortir au premier semestre. Pour d'obscures raisons de droits et une volonté, semble-t-il forte chez l'éditeur, de proposer des suppléments de valeur (comme sur le disque zone 1), le titre est encore dans les tiroirs et n'est **toujours pas programmé**. On peut néanmoins le louer en VHS…

Miam !

L'éditeur FPE (Fox Pathé Europa) profitera de la sortie, durant l'été, en DVD de *Hannibal* pour éditer en **zone 2** ***Le Silence des agneaux***, épisode également adapté du roman de Thomas Harris.

Perdu dans l'espace

Le DVD de *Man on the Moon*, avec Jim Carrey, attendu ce mois-ci, a été reporté au **7 juin** (Warner).

Brubru aux States

Comme pour l'excellent live en DVD de Zazie, c'est un labo d'authoring américain qui prend en charge la conception de celui de **Patriiiick Bruel**.

TF1 à la rue !

TF1 Vidéo aura la charge de veiller sur le **DVD zone 2** du dernier film de Tim Robbins, *Broadway, 39 rue*, avec John Turturro. Prochainement dans vos PS2…

Bah, le Mask !

Fox/Pathé/Europa (ex-PFC) nous avait promis une réédition de *The Mask*, dont le DVD posait de nombreux problèmes de lecture. Il n'en sera sans doute rien. L'éditeur, ayant perdu les droits du making of qui accompagnait la comédie avec Jim Carrey, ne serait aujourd'hui plus en mesure de nous en proposer une édition similaire…

Des voix d'avant aux voies arrière

On imagine que sur ce type de dessin animé, des comédiens viennent poser leur voix sur les personnages après que le film a été monté. En fait, le procédé consiste à partir du son afin de pouvoir créer l'image. Matt Damon, Drew Barrymore, Bill Pullman et consorts ont enregistré l'ensemble des dialogues du film avant même que le moindre personnage ait été dessiné ! C'est en fonction de leur diction, du timbre de leur voix mais aussi de la personnalité des uns et des autres, que les dessinateurs donnèrent vie après coup à Cale, Akima, Korso et les autres. L'étape suivante consiste à les animer à raison de 24 dessins (et autant d'images) par seconde. Les décors sont créés indépendamment. Pour *Titan*, tous ont été peints manuellement. Ce n'est qu'ensuite que les personnages, qui ont entre-temps été mis en couleurs, sont incorporés à cette toile de fond. Le son, lui, a déjà été mixé…

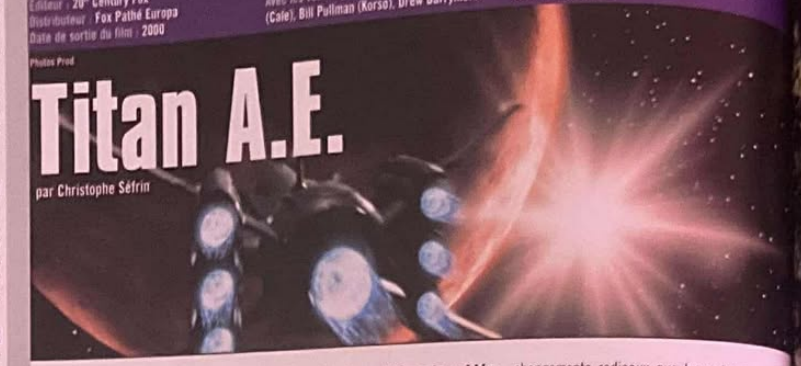
Genre : Mission to Deep Space Wars 1999 (dans le cosmos)
Studio : 20th Century Fox
Éditeur : 20th Century Fox
Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 2000

Durée du film : 1h30
Réalisateurs : Don Bluth, Gary Goldman.
Producteurs : Don Bluth, Gary Goldman, David Kirschner.
Avec les voix originales de : Matt Damon (Cale), Bill Pullman (Korso), Drew Barrymore (Akima), John Leguizamo (Gune), Janeane Garofalo (Stith), Ron Perlman (Tucker).
Musique : Graeme Revell
Date de sortie du DVD : 18 avril 2001
Plus d'infos sur le Net : www.afterearth.com
www.donbluth.com

Photos Prod

Titan A.E.

par Christophe Séfrin



Voici la dernière création en date de l'auteur du mythique jeu vidéo Dragon's Lair. Don Bluth nous invite à une odyssée spatiale splendide. Passé inaperçu au cinéma, *Titan A.E.* mérite toute notre attention dans son édition DVD.

Sûr qu'en évoquant Don Bluth, on pense immédiatement à Fievel ou encore à Dragon's Lair ou Space Ace pour les véritables adeptes de jeux vidéo. Évident qu'en découvrant l'affiche française de *Titan A.E.* on dise : « ah… euh ? ». Mais pour peu qu'une saine curiosité nous pousse vers ce film maudit (même pas dans les soixante-dix premières places au box-office français en 2000 !), et la magie numérique opère. Difficile, en effet, de comprendre pourquoi le public n'a pas embarqué à bord de cette fable futuriste où le jeune Cale doit retrouver un fabuleux vaisseau capable de sauver l'humanité. Inexplicable, même ! Avec ses références à *Star Wars* (les batailles), *Metal Hurlant* (la musique) et *Dark Cristal* (le bestiaire), ce tentant *Titan* titille longtemps. À lui seul, le pré-générique qui scelle la destinée de la Terre scotche à l'écran et verrouille les tympans. Avec ses effets 3D devant et ses effets 5.1 derrière, c'est le Star Tour de Disneyland qui s'invite au salon ! Images Cinémascope stupéfiantes de couleurs et de précision, environnements visuels flattant sans cesse la rétine, navettes spatiales procurant plus d'effets spéciaux à l'oreille que les cinq Alien réunis, la dream team du département animation de la Fox lâche son vaisseau amiral. Pourtant…

Pourtant, depuis Titan, ce département a mis la clé sous la porte. Et Bill Mechanic, le patron des studios, a claqué la sienne. Durant toute sa production, le projet fut malmené. Bluth et Goldman furent appelés à la rescousse par Mechanic, en septembre 98, alors que deux réalisateurs s'étaient déjà cassés le nez sur le dessin animé. 1 an et demi de travail et 5 000 dessins pour rien ! 19 mois plus tard, le nouveau tandem accouchait dans la douleur d'un film qui ne correspondait pas au rêve qu'il en avait. Pas assez de temps, pas assez d'argent et trop de pression. Dans le commentaire audio (V.O. sous-titrée) qui accompagne *Titan A.E.* sur le DVD, Bluth et Goldman évoquent, à mots à peine couverts, les « Ils » de la Fox qui ont imposé leurs vues sur leur travail, « ceux » qui, à la suite de projections tests mitigées, réclamèrent des coupes, voire des changements radicaux que les auteurs ne souhaitaient pas appliquer. Ils évoquent ainsi 18 minutes de scènes coupées. Quatre d'entre elles, inachevées mais rescapées de ce massacre orchestré par les lois du marketing, sont exhumées sur le DVD. Parmi elles, celle où le héros exprime sa rancune envers le père qui l'a abandonné. Sûrement pas assez « politiquement correct »… Les 117 photos et dessins préparatoires proposés parallèlement, révèlent nombre d'éléments qui n'apparaissent pas dans le film. À travers « La quête du Titan », un making of de 21 minutes produit par la chaîne Fox Kids, le DVD propose de découvrir les différentes phases de la conception du film, de l'enregistrement des voix des personnages par une sacrée brochette de stars (privilégiez la V.O. !!!) au mixage de la bande-son avec des titres dédiés de Texas, The Urge ou Lit dont le clip « Over My Head » est offert sur le disque. C'est donc une œuvre inaboutie qui nous est présentée. Cela n'altère en rien le plaisir de la projection. Car *Titan A.E.* dont nombre de séquences ont été influencées par Dragon's Lair, est d'abord un film trippant, comme le définit Bill Pullman. Maudit aujourd'hui, bénit demain, il y a fort à parier qu'avec le temps, ce D.A.S.F. (dessin animé de science fiction) décrochera ses galons d'œuvre culte. À Play2Mag, on lance le fan-club. Debout les gars, c'est le moment de dégainer vos pads !

- **Langues :** français, anglais, néerlandais.
- **Sous-titres :** français, anglais, grec, néerlandais.
- **Nbre de disques :** 1

Dolby Digital 5.1 (V.O., V.F.)

2.35 16/9 compatible 4/3

Disc 1 Simple face, double couche

L'essentiel : *Le dessin animé S.F. de Don Bluth mérite largement mieux que son succès d'estime. Ce DVD à l'image et au son fabuleux, contribuera sans aucun doute à le faire connaître davantage en réunissant ados et adultes devant la PS2.*

Visionnez les scènes coupées lors du montage à cause d'implacables lois de marketing.

DVD VIDEO

KAZE
www.kaze.fr

Chroniques de la Guerre de Lodoss

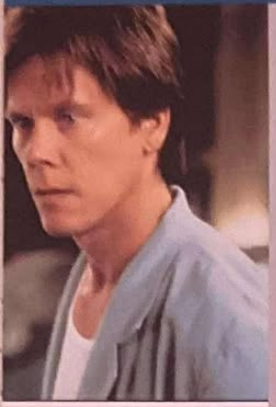
le chef-d'œuvre de l'heroic fantasy japonaise en 3 DVD

• version française • version originale • sous-titres français et malentendants •
• boutiques spécialisées • boulanger • extrapole • fnac • virgin megastore •
• également disponible en vhs •

Genre : Film à mateurs
Studio : Columbia Pictures
Editeur : Columbia
Distributeur : Gaumont Columbia TriStar Home Vidéo
Date de sortie du film : 2000

Durée du film : 1h48
Réalisateur : Paul Verhoeven
Producteurs : Alan Marshall, Douglas Wick.
Acteurs principaux : Kevin Bacon, Elisabeth Shue, Josh Brolin, Kim Dickens, Greg Grunberg, Joey Slotnick, Mary Randle.

Musique : Jerry Goldsmith
Date de sortie du DVD : Disponible
Plus d'infos sur le Net :
www.columbiatristar.fr/00/hollow_man/hollow_man_fr



Photos Prod

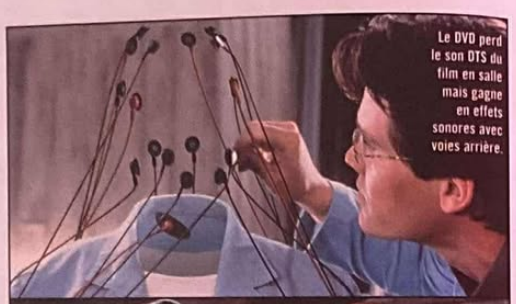
Hollow Man

par Christophe Séfrin

On ne sort pas indemne d'un film de Verhoeven et cette adaptation très personnelle de l'homme invisible compte bien nous en faire la démonstration.

Quand on connaît un peu la filmo de Verhoeven, on se doute bien que son homme invisible ne pouvait être « middle of the road ». Sexualité affichée, violence exacerbée, son héros franchit très vite la ligne jaune pour une utilisation peu orthodoxe de ses pouvoirs. Le réalisateur de *La Chair et le sang* et de *Basic Instinct* n'aurait su se contenter d'une adaptation de plus du thème. *Hollow Man* est donc une œuvre au réalisme cru. On imagine pourtant que son auteur a dû réfréner ses démons, pour que son bolide passe la frontière de la censure sans casse et entre dans les salles obscures sans risque de plantage. À défaut de triomphe, ce film-cockail, dont le scénario manque d'un zeste d'épaisseur, réussit un joli succès (1 500 000 voyeurs visibles en France). Fantastique, action, érotisme sous-jacent… la sauce prend. Une aubaine pour le DVD dont cette édition est forcément promise à un bel avenir. Si la piste DTS, qui avait été exploitée au cinéma, cède la place à un « simple » Dolby Digital 5.1, celui-ci s'avère riche en détail et généreux en effets. Le compositeur Jerry Goldsmith va même jusqu'à ventiler au mixage certains instruments sur les voies arrière. On appréciera d'autant plus ce travail que le DVD réserve une piste isolée pour la musique avec commentaires de son auteur. Farci de 100 millions de dollars d'effets spéciaux, *Hollow Man* méritait forcément des explications quant à ses 560 plans cuisinés avec effets.

« Ceux qui veulent préserver la magie ne devraient pas nous écouter, on révèle tous les trucs ! », clament en chœur Verhoeven, Bacon et le scénariste Andrew Marlowe, dans un commentaire audio que ne renierait pas Gérard Majax. Sinon, après une profonde réflexion sur l'abus de barres chocolatées Twinkies (si, si !), le trio passe au sérum de vérité et raconte tout. Du sein numérique de Sarah (Kim Dickens) aux différents modèles en 3D clonés sur Kevin Bacon, l'ensemble des effets est évoqué. Pour davantage de détails sur leur conception : le making of Fleshing Out The Hollow Man, les analyses cas par cas. Ce documentaire en 15 chapitres (il est malheureusement impossible de le visionner d'un seul tenant) explique notamment comment, tout invisible qu'il fut, Kevin Bacon interpréta toutes les scènes où… il n'apparaissait pas. Tantôt peint en vert, en Schtroumph ou en noir afin de mieux disparaître en post-production et de céder la place à ses doubles 3D (clones de muscles, d'os ou d'eau), l'acteur effectue une réelle performance. Pour encore plus de crédibilité dans les mouvements, il n'était d'ailleurs pas question qu'il soit doublé, Bacon avouant sans plaisanter n'avoir jamais été aussi présent dans un de ses films que dans *Hollow Man* ! Histoire de donner encore plus de saveur à la sauce, le DVD propose une featurette de 15 minutes. Celle-ci, non dénuée de saveur, révèle entre autres que le scénario prévoyait des trucages qui n'existaient pas et que le film n'aurait pu être réalisé tel quel 3 ans plus tôt. Trois scènes coupées au montage pour des raisons de rythme ou pour ne pas choquer le public (le viol de la voisine de Sebastian Caine), le teaser, la bande-annonce (en V.O. ou V.F., au choix) et quatre bio/filmos finissent par bourrer jusqu'à la gueule un DVD qui n'en manque pas. Comme dirait Kevin B., il y a ici largement de quoi s'en payer une tranche. Sans exception, tous les bonus sont sous-titrables.



Le DVD perd le son DTS du film en salle mais gagne en effets sonores avec voies arrière.

Les suppléments révèleront, aux plus curieux, tous les effets spéciaux et trucages.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, anglais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 Simple face, double couche

L'essentiel : *Pensé pour le box-office, cet Homme sans ombre manque peut-être d'épaisseur mais sûrement pas d'action. Le DVD s'en régale, d'autant que l'édition proposée est truffée d'extras qui raviront les « a-mateurs » d'effets spéciaux !*

Derrière le Mask

Les séquences où Kevin Bacon apparaît le visage masqué sous une couche de silicone ont nécessité un double travail. Afin que l'on puisse voir les arrière-plans (notamment lorsque l'acteur est de profil), à travers les trous découpés autour de ses yeux (le visage est invisible !), Verhoeven a d'abord dû tourner chaque scène avec l'acteur, yeux et paupières peints en vert, laissant ainsi deux ronds noirs en post-production. Durant chaque prise, un ordinateur mémorisait les mouvements des caméras, permettant d'effectuer une seconde prise rigoureusement identique, cette fois sans les acteurs. En superposant l'une et l'autre séquence, il était « facile » d'obtenir l'effet désiré et de combler les ronds noirs par de vraies images.

"C'est grisant ! Mission Impossible 2 est un pur concentré d'action ! Génial !"

R. EBERT

Plus d'1h30 de BONUS EN DVD !

- Les coulisses des cascades*
- Interviews exclusives de TOM CRUISE, du réalisateur JOHN WOO et de l'ensemble des acteurs.*
- Détail des 11 scènes d'action
- Clip vidéo "I disappear" par Metallica
- Scènes alternatives d'ouverture
- "Mission Improbable" une parodie de M:I-2 réalisée pour les MTV Movie Awards
- Bonus DVD-Rom et On line

*Bonus également présent dans la VHS

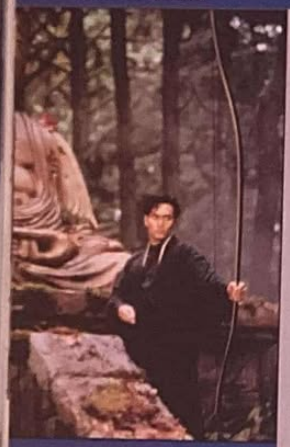
fun radio

En vente en VHS et en DVD dès le 5 avril

Paramount
A VIACOM COMPANY

Genre : Manganimé
Studio : Davis Films/Ozla Pictures/Yuzna Films.
Éditeur : Metropolitan
Distributeur : TF1 Vidéo

Date de sortie du film : 1995
Durée du film : 1h37
Réalisateur : Christophe Gans
Producteurs : Samuel Hadida, Brian Yuzna.
Acteurs principaux : Mark Dacascos, Julie Condra, Kevan Ohtsji, Debbie Podowski, Murray Lowri, Tcheky Karyo.
Musique : Patrick O'Hearn
Date de sortie du DVD : Disponible

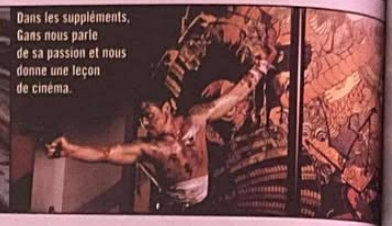


Photos Prod

Un DVD modèle pour cette édition du premier Gans. Alors que *Le Pacte des loups* est encore dans tous les esprits, *Crying Freeman* arrive à point.

Crying Freeman

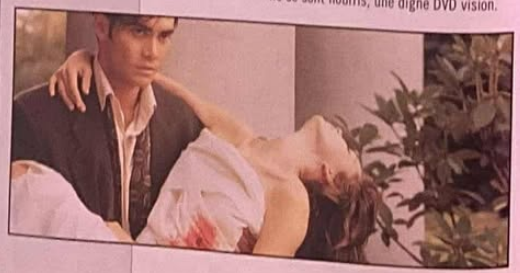
par Christophe Séfrin



Dans les suppléments, Gans nous parle de sa passion et nous donne une leçon de cinéma.

Dans le petit livret de 4 pages rivé entre les deux disques, les différents éléments proposés sont ainsi répertoriés : « Face A – Le film ; Face B – La fabrication ». Indiscutablement, ce livret appartient à une autre époque. Il fut sans doute imprimé, lorsque l'éditeur imaginait pouvoir se contenter d'un seul disque (un DVD 18 fut un temps envisagé…), pour transférer ce cultissime *Crying Freeman*. Ce seront finalement 2 DVD 9, plus simples à produire, qui auront été nécessaires. L'un et l'autre sont abrités par un double boîtier, lui-même rangé dans un fourreau à côté d'un livret de 44 pages en couleurs (le fac-similé du dossier de presse). C'est un objet de collection. Un sticker mentionne « tirage limité » (au nombre d'exemplaires finalement vendus ?) et « numéroté ». Depuis la première annonce de la sortie de *Crying Freeman* en DVD, fin 99, plus d'un an s'est écoulé avant qu'enfin, le(s) disque(s) soi(en)t livré(s). À cause du tournage et de la promotion d'un certain « Pacte », le metteur en scène a sans doute été éloigné de sa progéniture… Il n'empêche. La copie proposée a bénéficié d'un très beau télécinéma : la définition est rigoureuse, la colorimétrie minutieuse et les images lumineuses. Seuls quelques arrière-plans s'avèrent un peu bruités (quelques pixels perceptibles). D'un point de vue sonore, le Dolby Digital 5.1 déploie un environnement très enveloppant, avec une excellente répartition avant-arrière de la bande-son et des effets présents, mais jamais surdosés. Le film est commenté par son réalisateur. Gans raconte sa découverte de *Crying Freeman* (le manga de Kazuo Koite et Ryoghi Ikegami), ses 37 jours de tournage, les seuls 30 millions de francs de budget, ses déboires avec son chef opérateur avec lequel il a « failli se foutre sur la gueule ». Il raconte surtout sa passion du cinéma. Disséquant chaque plan selon ses influences (Argento, Hitchcock, de Palma, Woo…), il en vient même à se demander s'il n'était pas « un fan qui aurait franchi la limite » en passant derrière la caméra « plutôt qu'un réalisateur ». À travers cet amour charnel pour la pellicule, Gans nous offre une vraie leçon de septième art.

Les suppléments au film ont été répartis dans cette optique. Ventilés en trois sections, ils racontent avec force détails toutes les étapes de fabrication du long métrage. Impossible (et inutile) d'en faire ici la fiche cuisine. On passe d'une art-galery à l'intégralité (!) du story-board. On assiste au tournage du final dans une forêt glacée de Vancouver (« Les coulisses » : 18 min 39, V.O. sous-titrée) et l'on déroule les « B-Rolls », ces images de plateau livrées bout à bout (38 min). On écoute religieusement le monteur David Wu parler de son travail de chorégraphie des images, et l'on visionne le générique étape par étape. On découvre finalement une bande-annonce inédite, refusée par Gans, parce que ne correspondant pas à l'image qu'il souhaitait donner du film. Chaque module est introduit par des notes en français à lire impérativement, avant de lancer d'un clic les vidéos. C'est du travail d'orfèvre. On sent véritablement, derrière cette édition Prestige, l'œuvre d'amoureux du cinéma mais aussi des petites galettes numériques. Et l'on perçoit plus encore cette volonté affirmée de donner d'un long métrage dont ils se sont nourris, une digne DVD vision.



- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français imposé sur la V.O.*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 5.1 (V.O., V.F.)

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 Simple face, double couche
Disc 2 Simple face, double couche

***L'essentiel :** Enfin dans les bacs, l'adaptation du manga de Koite et Ikegami par Gans, donne lieu à une double édition complète où bien des éditeurs devraient puiser l'imagination qui leur manque. Voici des suppléments pensés et réfléchis qui combleront les fans du film et ceux de DVD !*

10 réponses à 10 questions que vous vous posez peut-être…

1 - La bande-annonce du *Pacte des loups* est offerte en bonus caché sur le premier DVD. Cherchez, on va quand même pas tout vous dire !
2 - *Crying Freeman* avait déjà été adapté en dessin animé avant le début du tournage du film.
3 - Le dessinateur Thierry Ségur a réalisé 2 000 planches de story-boards en six mois.
4 - Il fallait 8 heures pour tatouer Mark Dacascos. L'acteur dormait durant ses séances de maquillage.
5 - Il a réalisé lui-même toutes ses cascades (oui, comme Tom Cruise dans *M:I-2* !!!).
6 - Le final dans le temple fut tourné en une seule prise, avec sept caméras.
7 - Gans avait toujours rêvé de filmer des scènes de combat en travelling latéral, comme dans « un bon vieux jeu vidéo en scrolling 2D ». C'est chose faite.
8 - Le film durait initialement 119 min. Il fut d'abord réduit à 84 min, puis rallongé à 100. Deux scènes coupées figurent dans les bonus du DVD, dont une très hot.
9 - Un morceau que James Horner avait composé pour Glory sert de base musicale à la bande-annonce du film.
10 - Après *Crying Freeman*, Gans devait réaliser Nemo, d'après *20 000 lieues sous les mers*. Le projet fut abandonné et le réalisateur se consacra au *Pacte des loups*.

FLESHING OUT
HOLLOW MAN
L'HOMME SANS OMBRE

"Fleshing out the Hollow Man" c'est une dissection interactive des effets spéciaux,
passés au scalpel, décomposés scientifiquement.
3 scènes avant/après incrustations numériques complètent l'illusion, sublime.
L'Homme invisible comme vous ne l'avez jamais vu.
Verhoeven vous dévoile son anatomie jusqu'aux scènes coupées au montage.
Démiurge, il vole aussi la vedette à Kevin Bacon dans le commentaire audio.
Plus délicat, le compositeur Jerry Goldsmith glisse quelques mots entre les notes
de la BOF isolée en 5.1. Chirurgical vous dis-je.
Glissez-vous sous les replis digitaux du DVD Hollow Man, il reste encore beaucoup à découvrir.

*Décomposition

COLUMBIA TRISTAR
DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

De la V.O. sur ma V.F. !

La version longue des *Blues Brothers* n'avait jamais été **doublée en français**. Du coup, lorsque l'on regarde le DVD dans sa version française, les scènes ajoutées au montage se commutent automatiquement en V.O. Idem pour *La Sanction*, de et avec Clint Eastwood, dont quelques séquences restent en anglais. Lorsque l'on regarde le film en V.F., des sous-titres français apparaissent automatiquement au moment voulu...

L'odyssée du marketing

Le chef-d'œuvre de Stanley Kubrick, *2001, L'Odyssée de l'espace*, sera proposé dans une **édition DVD collector** (le 7 juin) qui n'aura de collector que le packaging : belle boîte, beau CD pour la B.O., beau livret de 17 pages et beau morceau de pellicule. On espère quand même que le film sera bel et bien beau...

Qui veut gagner mon DVD ?

Un célèbre animateur de radio et de télévision a récemment fait graver **5 DVD de ses vacances** dans le Pacifique pour les offrir aux amis qui l'avaient accompagné dans son périple.

Gans pacte avec HK

HK Vidéo envisage (enfin !) de lancer ses **premiers DVD**. Cet éditeur de film hong-kongais travaille depuis ses débuts main dans la main avec Christophe Gans, le réalisateur de *Crying Freeman* et du *Pacte des loups*. Le réalisateur lui-même pourrait superviser la collection.

DVD à la diète

La dernière tournée des **Enfoirés** ne sortira pas en DVD avant la fin de l'année.

Y a-t-il un flic dans l'avion ?

L'acteur Leslie Nielsen avait embarqué dans un petit rôle à bord de *Airplane !*. Les ZAZ firent de nouveau appel à lui, huit ans plus tard, pour le premier *Naked Gun* (*Y a-t-il un flic pour sauver la reine ?*). Reprenant les bonnes recettes de *Airplane !*, *Naked Gun* donna lieu à une vague de trois épisodes, Nielsen se voyant contraint successivement de sauver le Président, puis Hollywood. Cette trilogie (qui finit néanmoins par s'essouffler) est sortie en DVD le 5 avril.

Genre : Chiche, un pastiche ?
Studio : Paramount Pictures.
Editeur : Paramount
Distributeur : Paramount
Date de sortie du film : 1980

Durée du film : 1h24
Réalisateurs : Jim Abrahams, David Zucker, Jerry Zucker
Producteurs : Jon Davison, Howard W. Koch Jr.
Acteurs principaux : Robert Hays, Peter Graves, Julie Hagerty, Lloyd Bridges, Leslie Nielsen, Robert Stack, Lorna Patterson, Otto Rhino.
Musique : Elmer Bernstein
Date de sortie du DVD : Disponible

Photos Prod

C'est avec brio que la piste mono anglaise est adaptée en 5.1.

Quand 3 gus décident de faire un film, on a plaisir à découvrir le DVD ! Sans bonus marquant ce DVD se distingue par le son et ses délires.

Y a-t-il un pilote dans l'avion ?

par Christophe Séfrin

Au même titre que L'arrivée du train en gare de La Ciotat, en 1895, ce film a marqué de son empreinte indé(lé)bile l'histoire du cinéma. Avec cette arrivée à Chicago du vol Trans American 209, le trio ZAZ (Zucker/Abrahams/Zucker) allait, sans imaginer un seul instant les conséquences de leurs actes sur les spectateurs innocents, (déformation-du-visage-due-à-une-hypertrophie-de-la-mâchoire-consécutive-à-une-surdose-de-gags) révolutionner le septième art. Pour longtemps.

C'est après avoir visionné *Zero Hour*, un film catastrophe des années 50, que l'idée d'un pastiche germa dans l'esprit de Jim, David et Jerry, trois zigotos d'une trentaine d'années, qui officiaient alors au théâtre et sur le petit écran. Leur but était d'alterner les fausses pubs dans une comédie aérienne se déroulant après guerre. Très vite, le concept de ce qui devait s'appeler « The Late Show » fut oublié au profit de celui d'un film de cinéma enchaînant blague sur blague. Au départ, aucun studio n'accepta de produire cette comédie de potaches. Jeffrey Katzenberg (futur cofondateur de Dreamworks) était alors à la tête de la Paramount. Il fut finalement le seul à accepter de mettre la main au porte-monnaie lorsque, sur un coup de bluff, les ZAZ lui annoncèrent avoir trouvé un financement dans un studio concurrent... Le grand manitou de la Paramount posa une condition à son acceptation : que l'action se déroule non pas dans un avion à hélices, mais dans un jet (véridique !). Pour la petite histoire : si l'avion à l'écran est bel et bien un jet, son bruit reste celui d'un appareil à hélices. 30 moutures du scénario plus tard, le tournage de *Airplane !* débuta. 3,5 millions de dollars de budget (une paille !) et 34 jours de tournage (deux pailles !!) suffirent au trio pour mener à bien ce délire. Pour dépouiller qu'elle soit, l'édition DVD de *Y a-t-il un pilote dans l'avion ?* est aujourd'hui aussi indispensable que l'Édition Prestige de *Seven*, le collector de *Gladiator* et la version définitive de Laurence d'Arabie sur galette numérique. La piste (d'atterrissage ?) anglaise, en mono d'origine, a été remixée en 5.1. Ça ne s'entend presque pas et c'est cela qui est bien. Des premiers gags au générique de fin, l'image s'avère des plus honorables, malgré quelques taches dues sans doute à des résidus de postillon sur le master. Le principal attrait de cette édition est son commentaire audio (V.O. sous-titrée). En compagnie de leur producteur d'alors, les ZAZ ouvrent les vannes du souvenir et racontent entre deux « blagues de nichons » les aléas d'un tournage plus proche du film d'amateurs que de la production hollywoodienne. Tous confirment qu'il n'y eut pas d'improvisation sur le plateau et... encore moins de fumette durant l'écriture ! Pensant avoir épuisé « toutes les blagues d'avion », le trio infernal refusa de mettre en scène la suite imposée par le triomphe mondial de *Airplane !* Dirigé par Ken Kinkleman, qui signa la même année *Greace 2*, *Airplane II !* The Sequel (*Y a-t-il (enfin) un pilote dans l'avion ? 2*) sortit en 1982. Également disponible en DVD, on y retrouve le pastiche total de l'original. Les mêmes personnages y vivent les mêmes situations, mais cette fois sur un vol spatial. Un prétexte pour revisiter de nombreux gags, mais aussi pour en ajouter de nouveaux, avec des clins d'œil très appuyés au cinéma fantastique. De *Star Wars* à *Star Trek* (William Shatner fait partie du casting), en passant par *2001* et *E.T.*, pas un film d'alors qui ne soit référencé. À la fin du générique, un Airplane III ! est annoncé. Il ne prit jamais son envol.

- *Langues : français, anglais, espagnol, italien, déboeut.*
- *Sous-titres : français, anglais, croate, espagnol, grec, hébreux, italien, portugais du sud.*
- *Nbre de disques : 1,5*

Dolby Digital 5.1 (anglais)

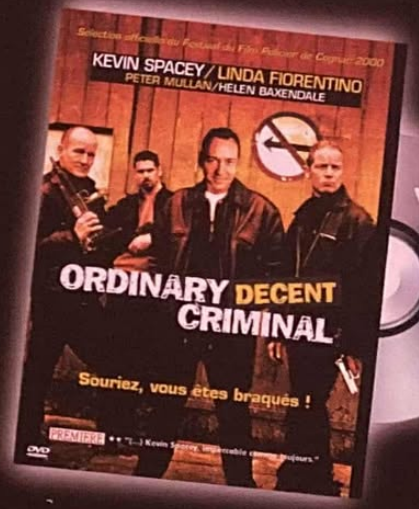
Dolby Digital 2.0 mono (français, espagnol, italien)

1.78 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 Simple face mais en tient une double couche

L'essentiel : *Pour ses 20 ans, un « must-see » qui s'offre une édition DVD dépourvue de bonus vidéo, mais pourvue d'un commentaire audio hilarant de ses auteurs. Pour le reste, une comédie qu'il faut avoir vue au moins 30 fois pour y déceler l'intégralité des gags qui y ont trouvé refuge...*

ORDINARY DECENT CRIMINAL



EN CASSETTE ET DVD

Première ★★
"(...) Kevin Spacey, impeccable comme toujours."

Selection Officielle du Festival du Film Policier (Cognac 2000)

PYRAMIDE DISTRIBUTION
www.pyramidefilms.com

Europe 2

WARNER HOME VIDEO

SOURIEZ, VOUS ALLEZ ÊTRE BRAQUÉS !

Genre : Shoot'em up !
Studios : Intan Productions, J D productions, Regency, Warner Bros
Editeur : Warner Home Vidéo
Distributeur : Warner Home Vidéo

Date de sortie du film : 1994
Durée du film : 1h54
Réalisateur : Oliver Stone
Producteurs : James Hamsher, Don Murphy, Clayton Townsend.

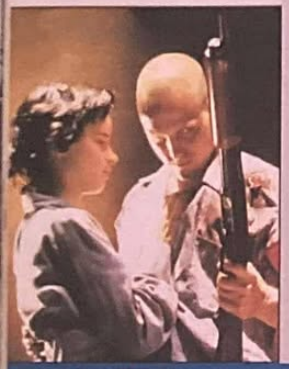
Acteurs principaux : Woody Harrelson, Juliette Lewis, Robert Downey Jr., Tommy Lee Jones, D-Lan Jones, Ed White.
Musique : Leonard Cohen, Brent Lewis, Trent Reznor.
Date de sortie du DVD : Disponible

Photos Prod

Tueurs-nés

par Christophe Séfrin

Une réflexion sur l'influence de la télévision qui n'est pas sans rappeler certaines polémiques liées aux jeux vidéo, pour une édition DVD haut de gamme.



Les tueurs-nés flinguent désormais à froid. C'est donc libérés de toute polémique (à force de faire couler le sang, le film avait fait couler beaucoup d'encre…) qu'on les (re)découvre avec le renfort d'un DVD gros calibre. À travers le parcours saignant (52 victimes dans leur sillage, excusez du peu !) de Mickey et Mallory Knox, Oliver Stone n'a pas voulu brosser le portrait de serial-killers. Réduisant Hannibal au rang de bleu-bite, ce couple psychotique n'est là que pour dénoncer les méfaits des médias, cible d'un pamphlet où l'auteur tire à bout portant sur la télévision. C'est Quentin Tarantino qui avait imaginé cette histoire. Elle fut filmée en 56 jours. Une prouesse ! 3000 changements de plans, images tournées en différents formats (35 mm, 16 mm, 8 mm, VHS, Super 8…), séquences utilisant la rétroprojection (celles où des images sont projetées en arrière-plan), modifications du point de vue des personnages perceptibles à chaque plan… *Tueurs-Nés* est d'abord une œuvre graphique. « Il faut regarder ce film comme l'on admire *Guernica*, le tableau de Picasso », conseille Tommy Lee Jones, dans le making of (26 min) proposé en bonus. Ceci est d'autant plus vrai que le DVD restitue parfaitement toutes les nuances, les couleurs flashy et les granulosités d'images voulues par Oliver Stone. Incontestablement, le support rend hommage au directeur de la photo, Robert Richardson. De même, le Dolby Digital 5.1 ajoute, par sa pureté, la force de ses graves et une ampleur générale, à la dramatisation. Outre les coulisses du tournage, 6 scènes inédites présentées par Stone (21 min), une interview télévisée du réalisateur relevant de l'analyse (11 min), la fin originelle et un commentaire audio figurent au nombre des extras. Mis à part ce dernier, tous sont sous-titrables.

- *Langues : français, anglais, italien.*
- *Sous-titres : français, anglais, allemand, arable, bulgare, espagnol, italien, néerlandais, portugais, roumain, anglais et italien pour malentendants*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : À redécouvrir, débarrassé de tout a priori, ce brûlot contre les médias trouve, avec le DVD, un support de choix capable de magnifiquement restituer l'incroyable travail graphique réalisé à l'écran. Armada de bonus à la clé, ce disque est un collector qui n'avoue pas son nom.

Genre : THE Parrain
Studio : Universal
Editeur : Columbia Tristar Home Vidéo
Distributeur : Gaumont Columbia

Date de sortie du film : 1993
Durée du film : 2h43
Réalisateur : Brian de Palma
Producteur : Martin Bregman

Acteurs principaux : Al Pacino, Steven Bauer, Michele Pfeiffer, Mary-Elisabeth Mastrantonio, Robert Loggia.
Musique : Giorgio Moroder
Date de sortie du DVD : Disponible

Photos Prod

Scarface édition collector

par Christophe Séfrin

Impossible de passer sous silence la sortie de ce monument du cinéma en DVD. À voir absolument, ne serait-ce que pour un passionnant making of.

Ce qu'il y a de bien avec ce genre d'édition, c'est de découvrir qu'un film sniffé jusqu'à la moelle, possède encore de nouveaux arguments pour nous séduire. On a beau être accros à Scarface depuis sa sortie, il y a presque 20 ans, un nouveau visionnage n'implique pas l'overdose. On peut donc, sans risque, se défoncer au chef-d'œuvre, de De Palma, proposé ici dans une copie à la lumière et aux couleurs magistrales, que pas même quelques scènes un peu trop sombres ne parviennent à altérer. Si d'aventure certains avaient loupé la 53e diffusion télévisée pan and scannée des frasques de ce petit réfugié politique cubain devenu roi de la dope en Floride, le format original 2.35 de l'œuvre leur tend les bras. Grandiose ! On pourra regretter longtemps la fadeur des menus fixes, muets et anglais des DVD Universal : une fois la notion intégrée que « Outakes » signifie « scènes coupées », on tombe sous l'emprise de 17 minutes de bobine supplémentaires (10 séquences au total). Le making of de 52 min signé Laurent Bouzereau (*Le Pont de la rivière Kwaï*…) date de 1996. L'absence de Michèle Pfeiffer et de Mary-Elisabeth Mastrantonio s'y fait cruellement ressentir mais les confessions de Pacino, De Palma et de Oliver Stone mettent le feu à la poudre. Les uns et les autres se remémorent la controverse qui avait entouré le film et sa sortie. Le tournage, entamé à Miami, avait dû être rapatrié en Californie sous la pression de la communauté cubaine qui n'appréciait guère l'image que l'on entendait donner d'elle. Par ailleurs, le film dut être remonté trois fois pour tenter d'éviter une classification « X ». En vain. Le réalisateur fit intervenir quelques amis journalistes pour bafouer les censeurs. Et c'est la version originelle de Scarface qui sortit finalement en salle. Et en DVD, elle est loin d'être un paradis artificiel…

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, anglais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 2.0 surround (V.O.)
Dolby Digital 2.0 mono (V.F.)

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

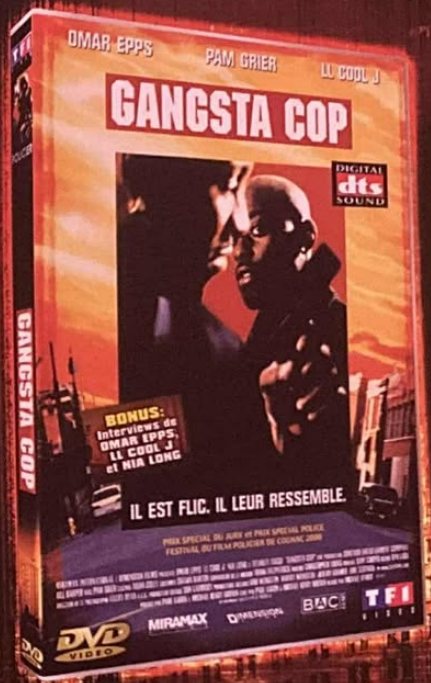
L'essentiel : Un monument livré dans une copie toute neuve. Ce chef-d'œuvre n'a pas pris une ride et son making of de 52 min nous éclaire sur l'odeur de soufre (ou plutôt de cake !) qui entoura sa sortie.

Les scènes coupées vous laisseront muet d'admiration.

QUAND UN FLIC INFILTRE
LE PLUS DANGEREUX DES GANGS...

GANGSTA COP

EN VIDÉO



LES BONUS DU DVD
- Son VF et VO DTS
- Interviews : Omar Epps, LL Cool J et Nia Long
- Bande-annonce
- Filmographies
- Liens Internet

PRIX SPECIAL DU JURY
et PRIX SPECIAL POLICE
FESTIVAL DU FILM POLICIER
DE COGNAC 2000

OMAR EPPS

LL COOL J

NIA LONG

PAM GRIER

STANLEY TUCCI

EN VENTE EN CASSETTE VIDÉO ET DVD LE 4 AVRIL 2001

Découvrez le film sur www.tf1video.fr et www.commeaucinema.com/sites/gangsta/

TF1 VIDEO
BAC FILMS
DIMENSION
MIRAMAX
Comme au Cinema.com
SKYROCK
www.skyrock.com

Genre : La Livre de la jungle
Studio : Dreyer Pictures/Interscope Communications/Tomlin Film
Éditeur : Columbia Tristar Home Video
Distributeur : Gaumont Columbia Tristar Home Vidéo
Date de sortie du film : 1995

Durée du film : 1h40
Réalisateur : Joe Johnston
Producteurs : Scott Kroopf, William Teitler
Acteurs principaux : Robin Williams, Kirsten Dunst, Bonnie Hunt, Bradley Pierce, Bebe Neuwirth.

Musique : James Horner
Date de sortie du DVD : Disponible

Photos Prod

Jumanji Édition collector

par François-Cyril Géroult

- Langues : anglais, français, allemand.
- Sous-titres : anglais, français, allemand, hollandais, arabe, bulgare, tchèque, danois, finnois, grec, hébreu, hindi, hongrois, islandais, norvégien, polonais, suédois, turc.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1

1.85 16/9 compatible 4/3

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Une remarquable édition collector pour cette comédie aux effets spéciaux, qui a réuni les talents des techniciens de Jurassic Park à Starship Troopers en passant par Alien 3.

Une version collector d'un film déjà paru en DVD : mais quel collector ! Attention les yeux et les bonus !

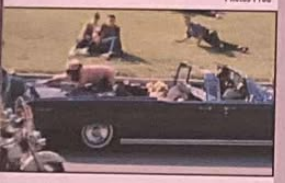
Chez Gaumont, *Jumanji* est le dernier titre en date à profiter du lifting à la sauce collector. Pour l'interactivité, l'éditeur partait de zéro car le premier DVD sorti début 1998 ne comportait aucun bonus. Force est de constater que le vide a été comblé avec sérieux et efficacité. Un superbe menu animé nous accueille avant d'explorer les nombreux suppléments. À commencer par un passionnant commentaire audio introduit par le responsable des effets visuels, laissant sa place à une dizaine d'intervenants tous spécialisés sur une technique de trucage. Comme ce spécialiste des poils, qui nous explique que le calcul d'une image du lion, et plus particulièrement de sa crinière, prenait de 4 à 6 heures. Pour rappel, la vitesse de défilement d'un film est de 24 images par seconde au cinéma ; alors tous à vos calculettes ! Eh oui, à cette époque-là, les créateurs d'images de synthèse ne disposaient pas de la puissance de l'Emotion Engine de la PS2 ! Effets spéciaux toujours, deux documentaires nous plongent dans le secret de fabrication des effets traditionnels (marionnettes « animatronic », décors) et de l'imagerie numérique. Trois séquences comparant le story-board et le film nous démontrent qu'en matière d'effets spéciaux, il n'y a pas d'improvisation possible. La galerie photos illustre, en partie, le même propos avec d'un côté les dessins préparatoires et de l'autre les photos de production. Le tout complété par un sympathique making of égayé par les pitreries de Robin Williams sur le plateau, les bandes-annonces, ainsi que les filmographies du réalisateur et des acteurs. Et pour reposer sa PS2, un livret contenant des notes de production est inséré dans le boîtier. Bien sûr l'image est parfaite, le Dolby Digital 5.1 dévastateur, et les bonus tous sous-titrables sans exception.

Une édition collector à côté de laquelle les fans ne passeront pas.

Genre : Dans la ligne de mire
Studio : Warner Bros.
Éditeur : Warner Home Vidéo
Distributeur : Warner Home Video

Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 2h17
Réalisateur : Oliver Stone
Producteurs : A. Kitman Ho, Oliver Stone.

Acteurs principaux : Kevin Costner, Vincent D'Onofrio, Jack Lemmon, Gary Oldman, Sissy Spacek, Joe Pesci, Tommy Lee Jones.
Musique : John Williams
Date de sortie du DVD : disponible



Photos Prod

JFK

par Christophe Séfrin

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français, anglais, allemand, espagnol, italien, néerlandais, anglais pour les malentendants.
- Nbre de disques : 2

Dolby Digital 5.1

2.35 16/9 compatible 4/3

Disc 1
Simple face, double couche

Disc 2
Simple face, simple couche

L'essentiel : Avec ses 17 min en +, un gros morceau à digérer, mais une édition qui fera autant plaisir aux passionnés du sujet qu'aux amoureux du DVD. Dommage que certains éléments soient en V.O....

***JFK* d'Oliver Stone c'est un monument du cinéma. JFK tout court, c'est un monument de l'histoire.**

Oliver Stone est un pervers. Non seulement, il rallonge de 17 minutes son dossier JFK, mais en plus, il en rajoute 54 autres en index, dans le module « scènes coupées » du DVD ! *JFK*, ce pourrait être le *Derrick* américain : le feuilleton qui ne s'arrête jamais. Adaptant le volumineux bouquin du District Atorney Jim Garrison (« On the Trail of The Assassin »), le réalisateur dépoussière la thèse du complot qui, le 22 novembre 1963, aurait conduit au meurtre du Président Kennedy à Dallas. Là où l'on eut vite fait d'inculper le tristement célèbre Lee Harvey Oswald (il fut assassiné deux jours après son arrestation), Garrison oppose des témoins oubliés et met en avant les négligences de l'enquête visant à dissimuler un pseudo coup d'état. *JFK*, le film, n'apporte évidemment aucune réponse quant à la disparition de *JFK*, le président. Il porte à réfléchir. Le second DVD qui compose cette édition permet, lui aussi, de prolonger le débat. Si les scènes coupées du film, visionnables en V.O. sous-titrée, s'avèrent intéressantes, les commentaires optionnels du Stone (en V.O.), à l'image de ceux également présents tout au long du film, s'avèrent incompréhensibles. Des documents annexes (eux sous-titrables) apportent de l'eau au moulin du metteur en scène : une passionnante interview du vrai « Mr. X » (41 min), personnage-clé de l'affaire qui permit à Garrison d'étayer ses thèses, un documentaire de 30 minutes réalisé à partir d'archives tenues secrètes, mais que la sortie tapageuse du film permit de rendre publiques, et un module DVD-Rom, lui en anglais. Entre le film, proposé dans un Dolby Digital 5.1 aux voies arrière toutes de finesse et de précision, et ses suppléments, la quantité d'informations à disposition nécessite de s'aventurer sur ce double DVD par étapes. L'investissement personnel de Stone dans ses commentaires étant resté en V.O., cela permet de gagner du temps en s'abstenant de s'y égarer.

Deux DVD remplis pour le film culte d'Oliver Stone.

LEÇON DE CHOSES N°1 :
LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !

GAMME PlayStation 2™

MEUBLE POUR CONSOLE PLAYSTATION 2™

*Meuble en bois stratifié
*2 positions possibles pour la console
-Cale pour placer la console verticalement
-Compartiment pour la ranger horizontalement

LEÇON DE CHOSES N°2 :
LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L' OEIL !

TELECOMMANDE DVD VIDEO POUR PLAYSTATION 2™

Naviguez dans les menus en toute simplicité !
Récepteur infra-rouge avec Port manette intégré !

LEÇON DE CHOSES N°3 :
LA FAIRE VIBRER !

MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES POUR PLAYSTATION 2™

*Manette analogique et digitale
*2 moteurs de vibration
*4 coloris disponibles.
*8 boutons d'action totalement analogiques

LEÇON DE CHOSES N°4 :
LA PARTAGER AVEC SES AMIS !

MULTIPORT 4 JOUEURS POUR PLAYSTATION 2™

*Idéal pour les jeux en multi-joueurs, le multiport pout PlayStation 2™ permet De connecter 4 manettes supplémentaires (jusqu' à 8 joueurs avec 2 multiport).
*Il est 100 % compatible avec toutes les manettes et cartes mémoire.
*C'est un produit très fun , reprenant le design de la PS2™.

PlayStation 2 est une marque déposée par SONY. *Meuble vendu seul (console, jeux et accessoires non fournis)

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

bigben interactive

Genre : 1001 Pattes
Studio : Dreamworks/Pacific Data Images
Éditeur : Dreamworks Home Entertainment
Distributeur : Universal Pictures Vidéo

Date de sortie du film : 1998
Durée du film : 1h20
Réalisateurs : Eric Darnell, Tim Johnson.
Producteurs : Brad Lewis, Aron Warner, Patty Wooton.

Avec les voix de : Woody Allen, Sylvester Stallone, Sharon Stone, Dan Aykroyd, Danny Glover, Gene Hackman, Jennifer Lopez.
Musique : Harry Gregson-Williams, John Powell.
Date de sortie du DVD : Disponible

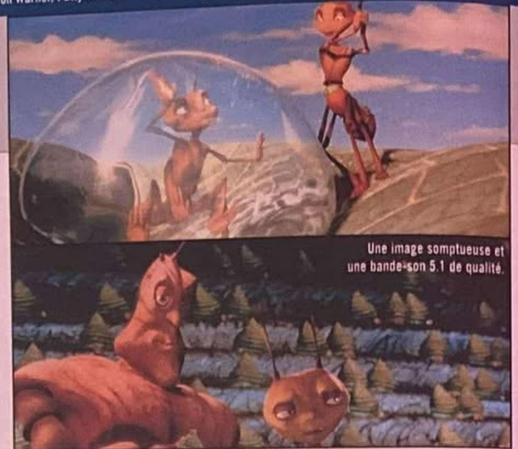
Un film grand public pour un DVD pour cinéphile bilingue exclusivement.

Photos Prod

Fourmiz

par François-Cyril Géroult

En attendant *Le Prince d'Egypte* ou *La Route d'El Dorado*, Dreamworks nous propose ce mois-ci son premier film d'animation. *Fourmiz*, c'est également un souvenir de la petite guerre qui a opposé à ses débuts le nouveau studio au géant Disney. Car l'un des fondateurs de la machine à rêves de Spielberg n'est autre que Jeffrey Katzenberg, un ancien de chez Mickey. Deux films (avec *1001 Pattes*) qui traitent du même sujet au même moment, la coïncidence est plus que douteuse ! Surtout quand elle se renouvelle ; souvenez-vous du duel *Armageddon* vs *Deep Impact*. Depuis, les hostilités ont cessé, nous évitant ainsi de payer deux places de cinéma pour voir quasiment le même film. Les premiers DVD édités par Dreamworks ont tous les mêmes caractéristiques : une image somptueuse appuyée par une bande-son efficace en Dolby Digital 5.1, pour notre plus grand plaisir. Mais ce savoir-faire ne s'étend pas à l'interactivité, qui propose des menus toujours trop sobres ainsi qu'une poignée de suppléments uniquement en V.O. Deux solutions pour l'éditeur : faire un effort de traduction ou offrir à tout acheteur du DVD un séjour linguistique. Dans le cas présent, le commentaire audio des deux réalisateurs restera destiné à un public passionné et bilingue. Ainsi que l'ensemble des bonus sur les principes d'animation, même si l'image est parfois explicite. Seules les notes de production du livret de 4 pages et les menus du disque sont en français. Les seuls sous-titres présents sont donc ceux du film, indispensables à la compréhension des dialogues, de la version originale au casting incroyable.



Une image somptueuse et une bande-son 5.1 de qualité.

- *Langues : anglais, français, allemand, néerlandais.*
- *Sous-titres : anglais pour malentendants, français, néerlandais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Une histoire tout en images de synthèse pour le plus grand plaisir de la famille réunie autour de la PS2. Malheureusement, la politique d'édition de Dreamworks reste inchangée ; le film offre un spectacle parfait, mais les bonus sont exclusivement en V.O. !

Genre : Le pacte des requins
Studio : Mandarin/TF1 Films Production/Filmart
Éditeur : Studio Canal
Distributeur : Universal Pictures Video

Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h40
Réalisateur : Fabien Onteniente
Producteurs : Éric et Nicolas Altmayer.

Acteurs principaux : Samuel Le Bihan, Lambert Wilson, Ornella Muti, Bruno Solo, José Garcia, Elli Medeiros.
Musique : Loïk Dury
Date de sortie du DVD : Disponible

Acerbe, *Jet Set* vous invite à détester tout en vous amusant, la high society vraiment trop hype…

Photos Prod

Jet Set

par Christophe Séfrin

Dans le Jet Set Up de votre console, activez le DTS ! En partie mixée vers l'arrière, la B.O. de cette comédie friquée métamorphosera votre salon en boîte à cons, avec tout le gratin parisien, Princes de Mes (PS)2 et autres invités de marque déposée dans le XVIᵉ. Doit-on en rire ou en pleurer, tant la caricature de Fabien Onteniente sonne juste. Du « name dropping » (le fait d'appeler les gens célèbres par leur prénom) à « l' understatement » (dire, par exemple, d'un costume qu'il est triste, plutôt que moche), pas un tic ni truc qui ne nous échappe ! En clone d'Emmanuel de Brantes, Lambert Wilson est évidemment à baffer et donne le ton d'un ensemble auquel Le Bihan, l'intrus de service, apporte une fraîcheur salvatrice. L'édition DVD de *Jet Set* est pimpante. Selon que l'on souhaite s'inviter à Saint-Trop ou au Bombay Bar, on choisira l'un ou l'autre des menus proposés, mais il faudra en digne jet-setteur manger à tous les râteliers, si l'on désire ingurgiter l'ensemble des bonus. Nous nous permettrons de recommander le commentaire audio d'Onteniente, fameux à savourer en entrée si l'on a déjà vu le film, avant le making of (16 min), trop lourd en promo, que l'on réservera pour le dessert. Sans verser dans la nouvelle cuisine, ce mets a néanmoins le mérite de montrer le réalisateur au travail, un spectacle plutôt savoureux… Deux scènes coupées, livrées sans commentaires, figurent également au menu. On a d'ailleurs bien du mal à les situer dans le film… Le clip de Lou Bega, 5 teasers et une bande-annonce, 9 filmos et 19 fiches follement décadentes de Madame Gonsalves sont servis en accompagnement. Pour peu que l'on connaisse bien la jet set, un quiz de 10 questions donne accès à un espace VIP (clip inédit). Pour calmer les nerfs, un jeu de casse-briques proposé en module Rom révèle un teaser supplémentaire.

Une pâte DTS dont la véritable utilité laisse sceptique.

- *Langue : français.*
- *Sous-titres : français pour malentendants*
- *Nbre de disques : 1*

DTS et Dolby Digital 5.1

1.85 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : L'un des films français qui a fait son beurre en 2000 et un DVD aussi rutilant qu'une limousine. Derrière une double interactivité (deux menus, au choix) amusante, pas mal d'extras. Cette comédie méritait bien ça…

Genre : Quand George rencontre Nicole
Studio : Dreamworks Pictures
Éditeur : Dreamworks Home Entertainment
Distributeur : Universal Pictures Vidéo

Date de sortie du film : 1997
Durée du film : 1h59
Réalisateur : Mimi Leder
Producteurs : Walter Parkes, Branka Lustig

Acteurs principaux : Nicole Kidman, George Clooney, Armin Mueller-Stahl.
Musique : Hans Zimmer
Date de sortie du DVD : Disponible

Photos Prod

Le Pacificateur

par François -Cyril Géroult

Les fans de George ne passeront pas à côté de ce film d'action musclé. Un DVD honnête sans plus.

Si *Le Pacificateur* est un film historique, ce n'est pas à cause du sujet traité, mais tout simplement parce que c'est la première production du studio Dreamworks-SKG (Spielberg, Katzenberg, Geffen), créé en 1994. Un premier film mais également un premier rôle pour George Clooney, sur grand écran, et une première réalisation pour Mimi Leder, remarqués tous les deux par Steven Spielberg dans la série *Urgences*. Mais la menace de l'utilisation d'armes nucléaires à des fins terroristes et l'association Clooney-Kidman ne suffisent pas à bâtir un bon scénario qui manque d'un soupçon d'originalité. La réalisatrice s'en tire plutôt bien, et l'action se déroule sans trop ennuyer le spectateur. Le DVD est techniquement à la hauteur du spectacle offert : l'image au format 16/9 ne présente pas de défauts majeurs et le Dolby Digital 5.1 est parfait. La musique et les effets sonores sont restitués avec précision et énergie jusque dans les canaux surround. Sans oublier le caisson de graves qui remplit pleinement sa fonction, un moyen idéal de vérifier son bon fonctionnement. À noter que si le changement de langue à la volée est possible, il en va autrement pour les sous-titres. Autre bizarrerie, en choisissant le français pour les menus, un écran indique que le film est interdit aux moins de 18 ans. Les bonus présentés en V.O. uniquement proposent deux bandes-annonces, une sorte de bêtisier commenté par la réalisatrice et les deux acteurs principaux, sous la rubrique scènes inédites, et un document intitulé Cascades. Ce dernier nous permet de découvrir le tournage de deux séquences d'action et le résultat final, avec les extraits du film correspondant. Pour terminer, et en français pour une fois, vous trouverez un livret de 4 pages contenant des notes de production.

- *Langues : anglais, français, espagnol, italien.*
- *Sous-titres : anglais pour malentendants, français, espagnol, portugais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Le premier film du studio Dreamworks arrive en DVD. Attention les yeux et les oreilles, ça décoiffe ! L'interactivité est sommaire et l'absence de sous-titrages sur les bonus plus qu'énervante.

Genre : Pub Ray Ban
Studio : Universal
Éditeur : Columbia Tristar Home Vidéo
Distributeur : Gaumont Columbia

Date de sortie du film : 1980
Durée du film : 2h21
Réalisateur : John Landis
Producteur : Robert K. Weiss

Acteurs principaux : John Belushi, Dan Aykroyd, James Brown, Cab Calloway, Ray Charles, Aretha Franklin, Steve Cropper.
Musique : Elmer Bernstein
Date de sortie du DVD : Disponible

Photos Prod

Un film culte pour certains, qui ne manqueront pas cette version DVD et ses 12 minutes supplémentaires...

Les Blues Brothers

par Christophe Séfrin

Une version longue qui avait été tronquée sur grand écran.

- *Langues : français, anglais, allemand, espagnol, italien.*
- *Sous-titres : français, anglais, allemand, bulgare, danois, finnois, néerlandais, norvégien, polonais, portugais, hongrois, suédois, tchèque, turc.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 (V.O.)
Dolby Digital 2.0 surround (V.F.)

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

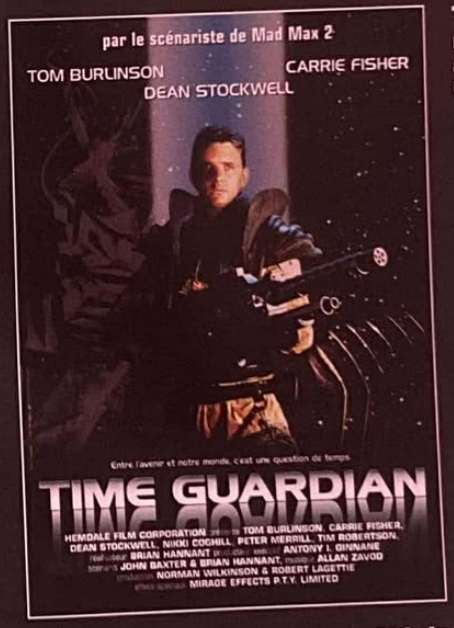
L'essentiel : Avec 12 minutes de bonheur en plus, cette édition remixée en 5.1 se dote en outre d'un making of de près d'une heure littéralement captivant, pour tout connaître de l'histoire d'un film à mater jusqu'à ce que mort (de rire) s'en suive.

C'est un concept nouveau. La jaquette appelle cela une « version étendue » ! En 1980, Dan Aykroyd, John Belushi et John Landis avaient conçu *Les Blues Brothers* avec un entracte. Le film était beaucoup plus long. Une seule copie de cette version existe. Elle fut projetée lors d'une avant-première avant de disparaître. Jugeant le film trop long, Universal demanda à Landis de le raccourcir. Ce qu'il fit. La plupart des morceaux de pellicule sabrés au montage furent détruits en 85. Seules 12 minutes de chutes ont survécu. Elles ont été ajoutées à cette version... Plus de James Brown, plus d'action et de répliques à la frères Blues : du caviar pour les gourmets ! Remixée en 5.1 dans sa copie anglaise, cette cultissime apologie du rythm'n blues se passe de tout commentaire. Jamais le film n'avait été présenté avec une telle qualité. Évidemment, tout n'est pas parfait : il y a souvent du grain à l'image et le 5.1, pratiquement dépourvu d'effets arrière, se « contente » d'ajouter une certaine dynamique à l'ensemble. Tous les morceaux musicaux affirment néanmoins une sacrée présence, la section des cuivres, retrouvant notamment une nouvelle jeunesse. Le making of (56 min, V.O. sous-titrée) proposé en bonus semble avoir rassemblé tout ce qui était rassemblable : chutes d'interviews de John Belushi sur le tournage, entretiens avec tous les survivants du film de Dan Aykroyd jusqu'au gardien de prison (une simple apparition dans le film !), incarné par Frank Oz... tous agitent le chiffon rouge de la nostalgie. Truffé d'anecdotes, ce document réalisé en 98 relate la naissance des Blues Brothers (qui, avant d'être un film, fut une véritable formation), raconte le tournage de nombreuses scènes (dont celle dans le centre commercial) et va jusqu'à nous donner les références de « la tire miteuse » de Jack et Elwood, une Dodge Monaco avec un moteur de 7210 c^2 « spécial pour les flics, des pneus flics, une suspensions flic et des pare-chocs flics ». Enfin, on va pouvoir s'offrir la même !

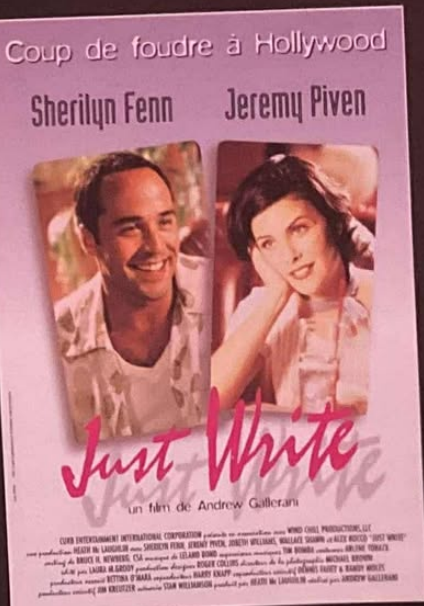
Du jamais vu !

DVD Magazine

+ 2 films en DVD pour 49 francs !



Time Guardian
Un film de science-fiction avec Carrie Fisher (*Star Wars, Blues Brothers...*)



Just Write
Une comédie romantique avec Sherilyn Fenn (*Twin Peaks, Boxing Helena...*) et Jeremy Piven (*The Family Man, Very Bad Things...*)

Time Guardian © 1997 Hemdale/Omnitem Communication — Just Write © 1997 Curb Entertainment /Omnitem communication

en vente le 25 avril chez votre marchand de journaux

TF1 bénit des Dieux

118 épisodes, pas un de moins ! TF1 Vidéo, futur éditeur de la série ***Le Saint***, s'arrache les cheveux pour doubler en anglais les aventures télévisuelles de Roger Moore et de son auréole.

Amicalement

La sortie DVD de l'intégrale de la série *Amicalement vôtre* est prévue d'ici le mois de juin. Tony Curtis et son altesse Roger Moore devraient trouver refuge dans un coffret collector ne comprenant pas moins de **7 DVD 9**, le septième étant entièrement réservé aux bonus…

Traque à l'homme

Sortie, le 4 avril, du **DVD zone 2** du *Fugitif* : la chasse à l'homme n'est pas terminée. Il s'agit du pilote de la série télévisée américaine adaptée des aventures au cinéma de Harrison Ford et Tommy Lee Jones (Warner).

Les Thunderbirds attendent

La sortie des *Sentinelles de l'air (The Thunderbirds)*, la série mythique de Gerry Anderson, en DVD (TF1 Vidéo) pourrait être retardée. Son éditeur souhaite nous en offrir l'intégrale (youpiiii !), mais aimerait aussi s'aventurer dans les sillons du **DVD 18** (disque double face, avec deux couches d'informations par face). Or, à ce jour, de très rares DVD 18 ont été pressés, les usines ne maîtrisant pas tout à fait cette technologie qui consiste à coller deux DVD 9, dos à dos…

Genre : Docteur Jekyll et Mr Hyde
Studio : 20th Century Fox
Editeur : 20th Century Fox Home Entertainment
Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h52
Réalisateurs : Bobby et Peter Farrelly.
Producteurs : Bradley Thomas, Bobby et Peter Farrelly.
Acteurs principaux : Jim Carrey, Renée Zellweger, Chris Cooper, Robert Forster.
Musique : Pete Yorn, Lee Scott.
Date de sortie du DVD : Disponible

Photos © 20th Century Fox

Fous d'Irène

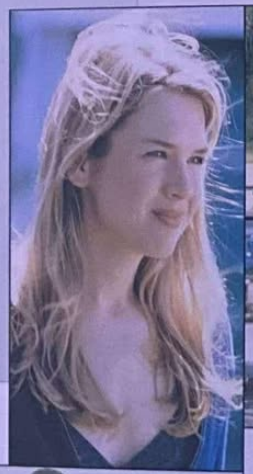
Un peu de fantaisie dans le monde du DVD… Un film déjanté à l'image de ses réalisateurs. Du grand n'importe quoi numérique…

par François-Cyril Géroult

Six ans après l'ultra-déconnant et très scatologique *Dumb et Dumber*, *Fous d'Irène* marque les retrouvailles des réalisateurs avec Jim Carrey, leur acteur préféré. Un rôle sur mesure pour l'interprète de *The Mask* qui n'a pas recours ici aux effets spéciaux, pour déformer son physique, sa gestuelle et sa voix. En effet, son personnage souffre d'un dédoublement de personnalité : côté pile, le gentil Charlie en policier dévoué et père attentionné, côté face, le méchant Hank en macho vulgaire et obsédé sexuel. Cette excellente idée est reprise jusque dans la présentation des menus à l'image de chacun des personnages ; refusez de prendre votre pilule et Hank apparaîtra. Tout comme le film qui enchaîne les gags les plus débiles avec une férocité jubilatoire, le DVD étale la richesse de ses suppléments avec un accès direct sur deux écrans. Pour se mettre dans le bain, trois spots TV et deux bandes-annonces qui seront les seuls suppléments non sous-titrés sur le disque. Le commentaire audio des deux frangins nous frustre, se résumant à une énumération, entre deux anecdotes, des amis et des proches présents à l'écran. Dans ce registre, le générique de fin est nettement plus efficace. Pour plus de provoc et de folie, direction les dix scènes coupées. Vous y découvrirez, entre autres, comment utiliser un melon à la mode *American Pie*. Pour mieux les resituer dans le film, chaque scène est encadrée par un extrait en noir et blanc. Pas de panique donc, ce n'est pas un bug de la PS2 mais une idée plutôt ingénieuse.

La featurette, curieusement intitulée court métrage, mérite qu'on y jette un coup d'œil. Petit intermède musical avec le clip des Foo Fighters aussi allumé que le film : un vrai régal. Ensuite, il va falloir jouer du pad, pour visionner la soixantaine de photos que compte la galerie. Et pour finir en beauté, les coulisses du tournage (28 min) nous proposent d'observer le travail très sérieux des réalisateurs sur six séquences en particulier. Le professionnalisme et la concentration des Farrelly tranchent parfois avec la décontraction des acteurs.

Jim Carrey s'improvise agent de la circulation dans son costume de flic, et Renée Zellweger souhaite réaliser elle-même ses cascades. Mais le but affiché reste identique : obtenir à l'écran le meilleur résultat possible. Plus que politiquement incorrect, le troisième film des Farrelly va encore plus loin que *Mary à tout prix*, dans le domaine de l'humour situé sous la ceinture, et brise tous les tabous (enfants, handicapés, animaux…). Un must à découvrir ou à revoir avec cette édition DVD vachement réussie !



Un commentaire audio loin d'être vraiment passionnant.

Le talent et les délires des frères Farelly n'étaient plus à prouver, néanmoins, les 28 min de coulisses du tournage sont un réel bonheur.

- Langues : anglais, français.
- Sous-titres : anglais, français, grec, hollandais.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Des menus interactifs aux nombreux et passionnants suppléments ; le DVD est aussi déjanté que le film, servi par une image et un son de qualité.

Le des magasins

PARIS/ST LAZARE
PARIS/AUSSIEU
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
PARIS/VAUGIRARD(15)
CHELLES (77)
OBERVAL (78)
VELIZY (78)
CORBEIL (91)
VERSAILLES (78)
ANTONY(92)
BOULOGNE (92)
LA DEFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS(93)
DRANCY (93)
CHENNEVIERES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
RENNES (35)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
AMIENS nouvelle (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH tous vos JEUX VIDEO
*Voir modalité en magasin

Playstation 2

Quake III — Ref : 29374
F1 2000 — Ref : tel
Starfighter — Ref : 29432
Kengo — Reference : 29408
Zone of the Enders — Reference : 29097
Unreal Tournement — Reference : 29118

PS One

C-12 Final Resistance — Ref : 29367
Time Crisis Project Titan — Ref : 29599
ISS Pro Evolution 2 — Reference : 29599
Digimon World — Reference : 27915

Films DVD

X-Men — Reference : Tel
Hollow Man — Reference : 29440
Mission Impossible 2 — Reference : 29530

NOUVEAU SERVICE
LE JEU EN RESEAU S'OFFRE À VOUS
1 HEURE de Jeux en Réseau OFFERTE
1 Heure de Jeux en Réseau OFFERTE pour tout achat d'un Jeu marqué de ce sticker.
Dans nos m@gasins : Online Network Gaming, E-mail, Surf, ADSL High Speed Connection*
www.scoregames.com
Nouveautés - Actualités - Tests - Trucs & Astuces - Boutique en Ligne - Concours...
*Jeu en réseau, courrier électronique, navigation internet, connexion à haut débit ADSL.

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Pays :
Code Postal : Téléphone :
Code Client : E-Mail :
Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 25F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
	Total à payer	

Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n°:
Expire le : /
Signature :

par Christophe Séfrin

ABCDVD Les making bof face aux making of

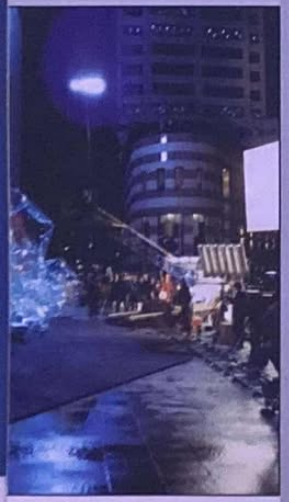
Beaucoup trop de DVD nous vendent de vulgaires spots de pub comme de véritables reportages sur le tournage d'un film. En attendant que leurs éditeurs cessent de nous prendre pour des idiots, quelques trucs et astuces pour déceler les vrais des faux making of…

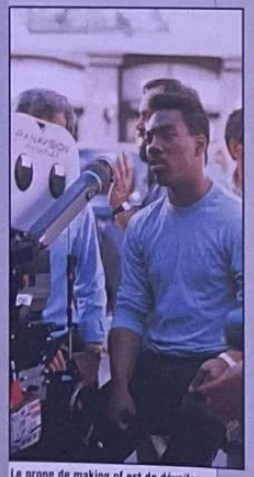
Certains « making of » durent à peine 5 minutes (*Le Veilleur de nuit*…), d'autres dépassent les 50 minutes (*Le Pont de la rivière Kwaï, Scarface*…) et d'autres encore frisent plutôt la demi-heure (*En Pleine tempête, collection 007*)… On ne sait plus trop à quel éditeur se vouer, tant le bonus le plus prisé des DVDphiles peut varier en durée ! Et alterner entre le médiocre et l'excellent. Si tout ce qui brille n'est pas or, tout ce que les jaquettes baptisent pompeusement « making of » n'est pas forcément… « Making of » ! Derrière cette appellation que l'on pourrait traduire par « tournage du tournage » se cachent différents types de productions qu'il convient de connaître afin de les distinguer. Peut-être pour mieux se méfier des uns et davantage apprécier les autres…

Le making of de 52 min de M:I 2 vous exposera les incroyables prouesses de Tom Cruise.

Le presse kit en couper/coller

Il y a tout d'abord les E.P.K. (Electronic Press Kits). On pourrait les comparer à des dossiers de presse vidéo, remis gracieusement aux chaînes de télévision, lorsqu'un film sort en salle, pour en assurer la promotion. Elles contiennent différents éléments que les télés peuvent adapter à leur sauce, en effectuant elles-mêmes leur montage, et faire comme si elles avaient réalisé un reportage sur le tournage : images sur le plateau (B-Rolls), très brèves interviews des acteurs, du réalisateur, voire de certains artisans du film (souvent moins d'une minute !) baptisées Soundbites, et enfin des extraits du long métrage. Bien que très limitative, cette formule totalement gratuite est évidemment un plus pour les chaînes de télé. Libre à elles de personnaliser l'E.P.K., en ajoutant, par exemple, un commentaire en voix off. Les éditeurs de DVD peuvent faire de même. Lorsqu'ils acquièrent les droits vidéo d'un long métrage, ils veillent généralement à ce que son E.P.K. fasse partie des éléments qui leur seront remis. TF1 Vidéo, par exemple, s'en assure systématiquement. On le constate ce mois-ci sur *Piège fatal*. Malheureusement, beaucoup ne font pas l'effort d'une adaptation et collent souvent bout à bout tous les éléments cités plus haut sous l'étiquette « making of ». Tout au plus précèdent-ils les extraits d'interviews offerts de la mention : « À propos de… », avant qu'un acteur ne s'exprime en quelques secondes sur la question. Pire : on a récemment trouvé des E.P.K. livrées brutes de décoffrage : *Air America, Double détente, Les Adversaires*… Dommage, une demi-journée en studio de montage aurait au moins permis de faire semblant…





Le prope de making of est de dévoiler un reportage fait lors du tournage.

Le presse kit en mieux

Pour l'E.P.K., il existe une formule enrichie en vitamines B (B comme Bonus !). Également destinée aux chaînes de télévision américaines, elle n'est pas livrée en kit. En outre, sa longueur peut atteindre 25 minutes. C'est la featurette. Le plus souvent, on y retrouve le même type d'éléments que dans l'Electronic Press Kit, mais avec, cette fois, l'avantage d'être un peu plus intéressants, parce que plus développés. Bien sûr, leur aspect purement promotionnel leur interdit toute réflexion sur le film. Acteurs et réalisateur s'y auto-congratulent en maniant avec une dextérité politicienne la langue de bois. On y parle évidemment du meilleur film jamais tourné, des meilleurs effets spéciaux jamais vus, et on est certain que le public appréciera parce qu'il « n'a jamais rien vu de pareil » (sic !). Au moment de la sortie en salle, sans doute. Pas sur un DVD. Si la featurette se rapproche davantage de la super bande-annonce que du making of au sens journalistique du terme, elle permet néanmoins d'avantager certaines éditions qui ne nécessitent pas forcément beaucoup plus d'éléments dans leur intéractivité. Les DVD américains annoncent de plus en plus la couleur en appelant un chat un chat. C'est tout à leur honneur. L'édition zone 1 de *Dangereuse séduction*, par exemple, indique clairement la mention « featurette », celle-ci devenant « making of : interviews réalisateur/acteurs » pour son édition zone 2… À méditer.

The vrai making of

Encore et toujours réalisés par la télévision, certains documentaires font figure, eux, de véritables making of. Comme celui de France 2 sur l'édition DVD de *Promenons-nous dans les bois*, passionnant mais malheureusement proposé dans une version tronquée. La chaîne américaine HBO s'est fait une spécialité du genre : *Wild Wild West, Gladiator, Matrix*… Avec son concept « First Look », HBO réalise des reportages dignes de ce nom, tournés sur le plateau, avec interviews et extraits de tournage. Ce type de document n'est pas toujours débarrassé de tout aspect promo, mais remplit intelligemment, lorsqu'il est exhumé, le module « intéractivité » de nombreux DVD.

Plus rares, parce que plus onéreux, les vrais making of font totalement abstraction de tout aspect promotionnel. Et pour cause, ils sont le plus souvent tournés après que le film a réalisé sa carrière au cinéma. Ses protagonistes s'y expriment donc en toute liberté. Comme dans le making of de *Harry, un ami qui vous veut du bien*, où Mathilde Seigner explique clairement que le rôle de Claire ne l'avait a priori pas intéressée lorsqu'il lui fut proposé par Dominik Moll. Où comme dans *Tuer n'est pas jouer*, où le réalisateur John Glenn révèle comment Pierce Brosnan dut attendre son tour pour succéder non pas à Roger Moore dans le rôle de Bond, mais à Timothy Dalton. Un Français s'est spécialisé aux States dans cet exercice à mi-chemin entre la confession et l'analyse. Il sert de « mémoire » à de nombreux chefs-d'œuvre. Installé en Amérique depuis de nombreuses années, Laurent Bouzereau est un collaborateur attitré des studios Universal. On lui doit les making of de *Taxi Driver, Scarface, Le Masque de Zorro* ou encore *Un frisson dans la nuit* et *Conan le barbare*. Pas moins de 52 minutes de bonus passionnants à chaque fois. Travaillant main dans la main avec les Spielberg, Scorsese ou Kasdan, Bouzereau a opté pour un style simple qui fait école. Le making of de *Stand by me*, par exemple, reprend à la lettre sa méthode : interviews séparées avec les comédiens et le réalisateur, documents d'archives, images de tournage… sans jamais qu'aucune question ne soit posée directement à l'image aux intervenants. Dans son contenu, il s'agit ici de la formule la plus intéressante pour le spectateur. Pour l'éditeur, c'est évidemment la plus chère. Plus question de se contenter des éléments existants pour la promotion cinéma du film ! Il devient nécessaire de se donner les moyens de produire et de retrouver ceux qui ont jadis façonné l'œuvre. Pas toujours facile, même pour un film récent. D'autant qu'il faut souvent beaucoup de temps pour parvenir à ses fins. Le succès du DVD aidant, certains s'emploient d'ailleurs à enregistrer aujourd'hui, les souvenirs nostalgiques de réalisateurs ou acteurs qui ne seront plus forcément là demain… afin de mettre en boîte des éléments propres à alimenter de futures éditions DVD.

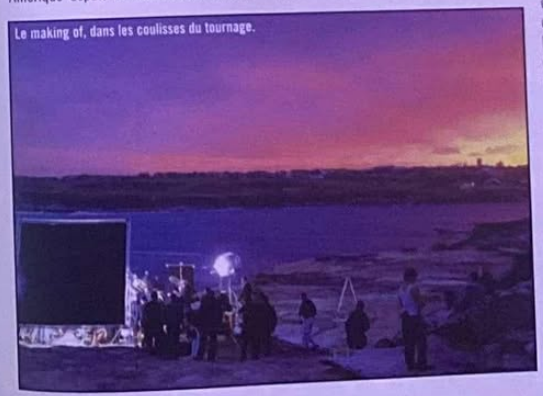
Les images d'un réalisateur en plein tournage comme ici John Woo peuvent être de vraies leçons de cinéma.

L'abécédaire du making of

B-Rolls : Images réalisées sur le tournage d'un film.
Clips : Extraits d'un film.
E.P.K. : Electronic Press Kit. Le dossier de presse vidéo d'un film. Quelques minutes tout au plus, sans le moindre intérêt, une fois « réchauffées » sur DVD. Exemples : *Air America, Double-détente*…
Featurette : Mini-sujet sur un film d'une petite demi-heure maxi. Le maniement de la langue de bois et l'auto-satisfaction y sont monnaie courante. Exemples : *Le Deshonneur d'Elisabeth Campbell, De quelle planète viens-tu ?, Scream 3*…
Making of : De véritables reportages au sens journalistique du film. Il n'y est plus question de promotion, mais de révélations avec les souvenirs et les anecdotes de chacun. Exemples : *Jurassic Park, Harry, un ami qui vous veut du bien, Les Dents de la Mer*, collection James Bond…
Soundbites : Courtes interviews d'acteurs, de réalisateur et de techniciens, employées dans les E.P.K.

L'art du making of

Du fond de son boîtier, le DVD nous aura au moins appris une chose : que le mot « exclusif » doit être banni du langage des éditeurs. À la lecture des jaquettes de certains titres, on a effectivement l'impression d'éplucher la « une » de *Voici* ou de *Gala* : « document exclusif sur le tournage », « interviews exclusives », « entretien excl… » : neuf fois sur dix, des arnaques exclusives au DVD ! Certes, tout l'art d'une bonne jaquette consiste à appâter avec des mots qui claquent. C'est l'équation « choc-explosif-sensuel-dans la ligne de… » qui aboutit à l'acte d'achat. Mais la méfiance s'impose. Le plus simple serait de ne pas mentir au public par omission. Et de préciser la vraie nature des choses. Comme d'annoncer la couleur sur la présence ou non de sous-titres sur certains bonus. Combien d'entre nous se sont-ils déjà fait avoir par des V.O. qui n'avouaient pas leur nom ?



Le making of, dans les coulisses du tournage.

Petits plaisirs entre amis

Entre ceux que l'on a reçus mais pas eus, et ceux que l'on a voulus mais pas reçus, la liste des autres galettes a priori recommandables est, ce mois-ci, encore très longue…

3 avril
High Fidelity (Touchstone)

4 avril
Big Mama (FPE)
Docteur Doulitle (FPE)
Demain ne meurt jamais (FPE)
GoldenEye (FPE)

5 avril
In and Out (Paramount)
L'idéaliste (Paramount)

10 avril
Laurence d'Arabie, collector (Gaumont/Columbia)

11 avril
Total Western (Film Office)

18 avril
Seven, collector (Metropolitan)
Sexe attitudes (Metropolitan)
American Psycho (Metropolitan)

19 avril
Ordinary Decent Criminal (Warner)

25 avril
Always, pour toujours (Gaumont/Columbia)
Nurce Betty (Gaumont/Columbia)
Les Rivières pourpres (Gaumont/Columbia)

26 avril
Le Meilleur, édition spéciale (Gaumont/Columbia)

28 avril
Harry, un ami qui vous veut du bien (Film Office)

1er mai
Trilogie La malédiction (FPE)

3 mai
Rencontre du troisième type collector (Gaumont/Columbia)
Dans la ligne de mire édition spéciale (Gaumont/Columbia)

Que valent les développeurs français ?

par François Tarrain & Dave Martinyuk

Lorsqu'on évoque les développeurs français, on parle inévitablement de « french touch » et puis... Et puis quoi ? Au-delà du côté « in » et de la fierté atavique que l'on peut avoir d'être français (on appelle ça du chauvinisme), que valent donc nos créateurs de jeux vidéo ? Mmmh, vaste question...

Aucune production de la trempe d'un GT3 n'est jamais sortie d'un studio français. Normal, les Japonais ont la culture, les moyens, les talents et ils ne dorment jamais !

Flashback, jeu culte sorti au début des années 90, possède aujourd'hui encore un charme rétro et une aura très forte auprès des joueurs.

En guise de préambule, laissez-moi vous poser une question : combien de bons jeux consoles récents, développés par des équipes françaises, connaissez-vous ? Allez, activez vos méninges, un petit effort, quoi ! Moi, si j'essaye, je vous en trouve pas loin de... oh, bien trois, quatre ! Rayman Revolution (le 1 date de 95 !), Heart of Darkness, The Nomad Soul (sur PC et Dreamcast), Moto Racer 3... Bon, là, je commence à avoir mal au crâne alors on va arrêter ce jeu stupide. Enfin... stupide, mais révélateur ! Révélateur d'une vraie pénurie de bons jeux conçus dans l'hexagone. En effet, là où les studios japonais n'en finissent plus de sortir à la chaîne des blockbusters au succès planétaire, et où les américains sortent la grosse cavalerie pour nous faire jouer « Made in U.S.A. », la France semble méchamment à la traîne. Est-ce à dire que les développeurs hexagonaux n'ont pas le talent nécessaire pour produire, en nombre, de vrais bons jeux ? Car il faut bien le reconnaître, derrière la sur-médiatisation du jeu vidéo sauce frenchie (avec la « french touch », les éditeurs tout-puissants adeptes de la fusion/acquisition sauvage, les entrées fracassantes en bourse des mastodontes locaux, etc.), se cache une vraie problématique : pourquoi diable les développeurs français ont-ils autant de mal à rivaliser, qualitativement et quantitativement parlant, avec leurs homologues japonais ou américains ? Interrogé sur le sujet, Bruno Bonnell (patron médiatique d'Infogrames) ne nous a pas donné de réponse... En théorie, notre légendaire chauvinisme gaulois devrait nous amener à monter sur nos grands chevaux et à nous défendre corps et âme, genre : « Ouais, bah nos jeux sont pas si pourris qu'ça, d'abord. C'ont leur identité graphique, leur gameplay bien à eux et si vous z'êtes pas content, c'est pareil ! ». A contrario, on pourrait carrément s'auto-flageller, genre diatribe amère : « Oui, nous les Français, on est que des ratés. On ne sait pas bosser, on a aucun talent et on se prend pour des génies sous prétexte qu'on assure grave, question design et style graphique ! » Voilà les deux attitudes extrêmes que l'on pourrait adopter. Mais malheureusement, les choses ne sont pas aussi simples. Le sujet est même, pourrait-on dire, assez complexe.

Égypte, un « jeu » Cryo qui dénote bien certaines spécificités des productions françaises : graphisme léché, contenu culturel fort, mais gameplay mal étudié.

Qu'est-ce qu'un bon jeu ?

C'est vrai ça : c'est quoi un bon jeu après tout (car à bon jeu, bon développeur, pourrait-on dire) ? Doit-on le définir par rapport à son chiffre de ventes et aux bénéfices qu'il dégage, ou doit-on juste parler de ses qualités intrinsèques ? Sur ce point, soyons clairs : la logique économique pure voudrait qu'une production, quelle qu'elle soit, rapporte son pesant d'or. Auquel cas, elle répond sans conteste à la dénomination de « bon jeu » pour l'éditeur qui l'a lancée dans le commerce (et ses actionnaires) ! Mais en tant que joueur, la logique économique on s'en cogne grave (même si on ne peut l'occulter) ! Nous, ce qu'on veut, c'est ne pas être déçu par la galette qui nous aura coûté entre 300 et 400 francs ! Alors, de ce point de vue-là, que valent les développeurs français ? Ben ni plus, ni moins que les développeurs japonais ou ricains. Il y en a des bons qui ne se moquent pas de leurs « clients » et des mauvais pour lesquels la raison commerciale prévaut sur toutes les autres. Sorti de là, on serait tenté de dire que, sur la moyenne, la France possède plus de « brebis galeuses » que les autres pays. Oui, mais il ne faudrait pas oublier une chose très importante non plus : le savoir-faire et l'expérience (conditions sine qua non à la naissance d'un bon jeu). Et puis le temps et l'argent sont deux notions primordiales dans cette industrie, comme dans toutes les autres d'ailleurs ! Et très franchement, l'une comme l'autre sont des denrées rares sous nos latitudes... Il faut dire que l'industrie du jeu vidéo accuse un certain retard « culturel » par chez nous, comme en atteste Michel Ancel, créateur de Rayman : « On manque encore de maturité, il est difficile de trouver des gens qui ontdu métier, surtout dans les domaines liés au gameplay. Je pense qu'après une période de transition nous allons tendre vers des jeux encore plus pro. »

Mais parallèlement à cela vous pouvez toujours arguer que dans les années 80/90, on dénombrait un certain nombre de jeux cultes made in France... Certes, mais pendant cet « âge d'or », l'industrie alors balbutiante du jeu vidéo n'était pas encore gouvernée par le dieu profit ! Des petites structures, galvanisées par le talent de leurs membres, découvraient alors un domaine vierge où tout restait à inventer. Le moindre petit jeu sans prétention devenait parfois culte, pour la bonne et simple raison qu'il posait les bases d'un genre nouveau, amené par la suite à perdurer. Et puis il y a une réalité importante dont il faut se souvenir : il y a dix ou quinze ans, les capacités

LUC BESSON PRESENTE

Yamakasi

Les samouraïs des temps modernes

LE FILM ÉVÉNEMENT CHOISI PAR PlayStation® CE MOIS-CI

www.yamakasi-lefilm.com

PlayStation®

ACTUELLEMENT AU CINÉMA

EUROPA

VENEZ JOUER SUR LE SITE www.fr.scee.com

et gagner des places de cinéma et de nombreux objets collector du film

Le point de vue (assassin) des Anglais

L'idée d'aborder ce sujet sur « le talent des développeurs français » nous est venue suite à la lecture d'un article paru dans le magazine anglais Develop, dans son édition de février 2001. Et quel article ! Sur deux pages, les éditeurs et développeurs français s'en prennent plein les ratiches : « C'est une honte que les Français soient capables de racheter n'importe qui aussi facilement. » « N'est-ce pas ridicule que Titus, une petite et - disent certains - assez mauvaise société, ait été capable de racheter Interplay et Virgin ? » « L'industrie du développement français est très certainement l'un des business « cultivé » les plus surestimés au monde », etc., etc. Vous l'aurez compris, en substance, le discours du journaliste anglais est simple : la toute-puissance des éditeurs hexagonaux, capables de racheter des sociétés à la douzaine, est complètement disproportionnée par rapport au peu de bons jeux produits par notre industrie... Et là, on ne peut pas vraiment le contredire et le taxer de pur « nationalisme » à l'anglaise. Oui, nos éditeurs sont les champions du monde du rachat médiatisé à outrance, oui, la France est passée maître dans l'art du marketing et de la licence juteuse, oui, nos développeurs ne sortent pas que des chef-d'œuvres (les Anglais non plus, d'ailleurs)... Mais que voulez-vous, quand on n'a pas d'idées, on a plein de thunes... O.K., j'exagère, mais dans le fond c'est un peu vrai : grâce à la haute finance, les éditeurs français se sont forgé une réputation et une expérience solides. En « ingérant » un maximum de structures étrangères, ils vampirisent en quelque sorte le savoir-faire de développeurs reconnus et, par procuration, parviennent à se forger une image de marque assez forte. Autre notion importante, le rachat d'éditeurs et de distributeurs étrangers. Dans ce cas, la finalité pour l'éditeur français est tout autre : il s'agit de s'implanter facilement sur des territoires normalement inattaquables (cf. Titus, entre autres), car trop protectionnistes (le marché américain en est l'exemple le plus parlant).

Dans les années 80, la France a été le berceau de très grands jeux, devenus aujourd'hui de véritables légendes. Ici, Captain Blood, conçu en partie par Philippe Ulrich.

La saga des Alone in the Dark initiée par Frédérick Raynal a quand même posé les bases du Survival Horror. Et ça, ce n'est pas rien quand même !

des machines étaient réduites. Pour en tirer le meilleur, il fallait trouver un scénario génial, savoir innover et/ou proposer un gameplay totalement révolutionnaire. Pas toujours facile. Certains « grands jeux » tenaient sur une simple disquette. On se dit que certains développeurs, qui sortent des titres bien fades sur DVD, feraient bien d'en prendre de la graine...

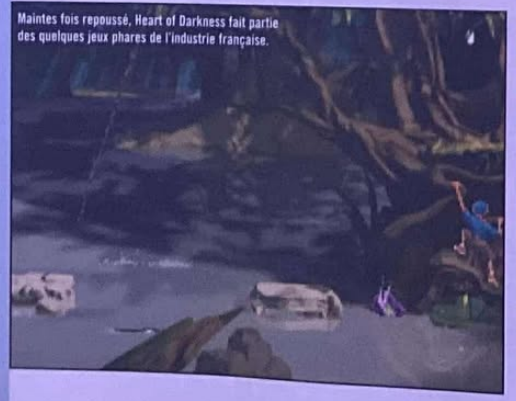
La culture jeu vidéo

Pour comprendre la situation française, il faut prendre en compte un certain nombre de paramètres. La culture videoludique d'abord. Au Japon, elle est ancrée dans les mœurs depuis des décennies. Normal : c'est de ce pays que nous vient la quasi-totalité des consoles de jeux vidéo (depuis le succès de la Famicom en 1983). Chez les Japonais, les jeux vidéo représentent une industrie lourde, qui se chiffre en milliards de yens chaque année ; elle est donc respectée et incontournable. Aux États-Unis, la culture est également forte, quoique radicalement différente. Pendant l'époque Atari (fin des années 70), l'Amérique s'est habituée à ces drôles de machines venues hanter les salons de nombreux foyers, et a ensuite tenté de reprendre le train en marche après le krach boursier vidéoludique de 83 (l'année même où les Japonais ont pris la relève...). L'annonce de la sortie de la Xbox, de Microsoft, confirme l'importance de plus en plus grande accordée par les États-Unis à cette industrie. À côté de ces deux mastodontes, la France fait évidemment pâle figure. Chez nous, le jeu vidéo a longtemps été considéré comme un loisir à part, presque honteux, et ce n'est qu'assez récemment, avec l'avènement de la PlayStation, que cet univers est devenu grand public et a touché un grand nombre de personnes (et pas uniquement des enfants ou des ados). La France se réveille donc timidement, mais ne peut que difficilement concurrencer les Nations phares de la culture vidéoludique. À cela plusieurs raisons. D'abord, notre pays est plus petit. C'est bête à dire, mais le ratio population d'un pays/nombre de développeurs est bien sûr étroitement lié. Au Japon, on compte 126,5 millions d'habitants, aux États-Unis 275,5 millions et en France 59,3 millions (chiffres de juillet 2000). On peut donc dire, à la base, que nous avons « une excuse » pour expliquer notre plus petit nombre de développeurs. Mais cela, évidemment, ne justifie pas tout.

Réalités économiques

Ce n'est un secret pour personne : lever des fonds aux États-Unis ou au Japon pour créer un jeu vidéo est plus facile qu'en France. Plus facile aux États-Unis parce qu'ils sont habitués à prendre davantage de risques financièrement parlant, et plus facile au Japon car les structures sont nombreuses et la culture jeu vidéo plus forte que n'importe où ailleurs. L'argent appelle l'argent : ces pays en gagnent grâce au jeu vidéo et ils n'hésitent pas à le réinvestir afin que la machine continue de tourner. En France, les grosses sociétés, Infogrames en tête, commencent à adopter ce genre d'attitude, mais nous sommes encore loin du compte. Et là, nous parlons du côté software, bien sûr. Le hardware, il ne faut même pas y penser : le Japon est intouchable et seul Microsoft, avec sa Xbox donc, va prendre

Maintes fois repoussé, Heart of Darkness fait partie des quelques jeux phares de l'industrie française.



Années 80, un jeu de billard tout bête, des graphismes aujourd'hui risibles et pourtant : Macadam Bumper a fait en son temps un véritable petit carton !

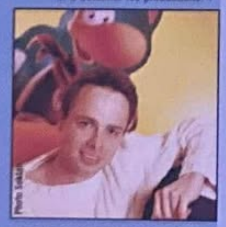
Ce mois-ci dans FHM,
un supplément gratuit

100 PAGES DE MODE
100% COTON

FHM FOR HIM MAGAZINE TYPIQUEMENT MASCULIN

French touch, kesako ?

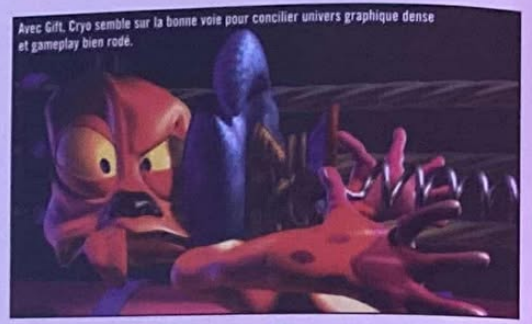
Hum. Lourde interrogation qui aura fait couler beaucoup d'encre ces derniers temps dans la « presse-grand-public-qui-n'y-connaît-rien »... Michel Ancel (le créateur de Rayman) a un point de vue à nous proposer sur la question et on ne peut pas s'empêcher de vous présenter les morceaux choisis de sa réflexion... Pour lui, les spécificités du développement à la française sont : « L'artisanat, l'esprit »/ Je t'fais aux p'tits z'oignons». Il suffit de voir des jeux comme Heart of Darkness, Alone in the Dark ou Rayman. Dans tous les cas, on sent un travail minutieux, au pixel, au vertex, à la ligne de code près. Cette spécificité existe parfois au détriment du gameplay, domaine dans lequel les Japonais sont passés maîtres. Mais on commence à devenir bons nous aussi et on finira par combler le fossé ! » Autre question, autre réponse lapidaire de la part de Michel. Comment définit-il la french touch ? « Des Français qui se touchent ! », nous lance-t-il sur le ton de la dérision. Mais en est-ce vraiment, au fond... Autre point de vue, celui de Philippe Ulrich, le grand gourou de l'éditeur français Cryo. « Les développeurs français sont sûrement très forts en création graphique, cependant, nous n'avons pas ce savoir-faire japonais qui consiste à industrialiser et à bétonner les productions. »



Le point de vue de Michel Ancel sur les jeux vidéo qui ne s'exportent pas : « Je pense qu'il faut améliorer grandement l'aspect gameplay, simplifier la prise en main et utiliser des codes et des émotions universels. Et puis, il faut aussi aligner les billets pour se faire connaître un minimum ! »

Pour Philippe Ulrich, le french touch ne se cantonne pas au jeu vidéo. Elle s'étend aux univers de la musique ou du cinéma.

le risque de défier sur leur terrain la PS2, d'abord, puis la GameCube de Nintendo. Qui sortira vainqueur ? Cela reste une question en suspens... Il est intéressant de noter que certains genres de jeux sont davantage implantés dans tel ou tel pays. Par exemple, les Japonais sont les rois des RPG sur console, des jeux de combat ou encore des produits « décalés », purs produits nippons difficilement exportables. À côté de ça, les États-Unis s'intéressent davantage aux sports en général et aux simulations de courses. Enfin, la France aurait plus tendance à être touche à tout, mais avec peu de grands titres qui sortent du lot. Sur un plan plus localisé, européen, Charles Cecil, de Revolution Software, fait un parallèle amusant : « Les Français ont un talent naturel pour ce qui touche au visuel et des idées fantastiques, les Anglais sont pragmatiques, et les Allemands plus techniques que créatifs. Et c'est ainsi que jouent nos équipes de football. » La grande force de la France reste donc son identité graphique, sa « french touch » visible dans certains jeux définitivement beaux, comme, au hasard, certaines productions Cryo. Reste alors la question de l'intérêt et de la jouabilité, qui ne répondent malheureusement pas toujours présents. Mais les petits Français sont demandés, et à la sortie des écoles dans lesquelles ils sont formés (Supinfocom, Gobelins, etc.), il n'y a pas que des entreprises bien de chez nous qui viennent les démarcher : il y a aussi les étrangers. Et aux États-Unis, par exemple, les salaires sont souvent bien plus intéressants. D'où une inévitable « fuite des cerveaux » que les développeurs français tentent d'endiguer en se voulant eux aussi attirants et convaincants. L'argent reste toutefois le nerf de la guerre, et les sociétés de jeux vidéo n'hésitent pas, par exemple,



Avec Gift, Cryo semble sur la bonne voie pour concilier univers graphique dense et gameplay bien rodé.

à délocaliser leurs projets, (exemple : Ubi Soft a une structure en Chine et une autre au Maroc), en sachant pertinemment que leurs coûts de développement seront là-bas moins importants. Au final, tout est donc lié : la culture jeu vidéo propre à notre pays, les structures en place, les investissements réclamés et possibles, les formations proposées, les talents qui s'en vont ailleurs, ceux qui restent... La France ne va pas, du jour au lendemain, devenir une nation phare du développement vidéoludique, (l'Angleterre nous impose une sévère concurrence), mais l'envie de bien faire est là, et le potentiel pour y arriver également. Reste à espérer que nous aurons le temps, l'argent et les personnes nécessaires pour mener à bien cet ambitieux projet, et voir arriver plus régulièrement d'excellents jeux « Made in France »... Allez, laissons le mot de la fin à Philippe Ulrich : « Je regrette que l'Europe ne soit pas capable de développer une super console, car aller pleurer au Japon ou aux U.S. pour avoir des kits de développement ou des approval est parfois dégradant. » Oui, ça, c'est une bonne idée...

WipEout, un jeu britannique que le français Cryo concurrencera prochainement avec son Mega Race 3.

Rayman, un personnage 100 % français dont les aventures se sont vendues à plus de 9 millions d'exemplaires dans le monde.

Les développeurs « vedettes »

Il y a quelques figures emblématiques du jeu vidéo en France, des développeurs qui ont compté et qui sont désormais assez connus. En voici quelques-uns, qui viennent immédiatement à l'esprit parce qu'ils ont su innover ou ont été, à un moment donné, particulièrement géniaux. La liste n'est évidemment pas exhaustive, et on ne parle pas des « hommes de l'ombre », souvent indispensables dans certains de leurs projets. Que personne n'en prenne ombrage...

MICHEL ANCEL : c'est le papa de Rayman 1 et 2 et l'air de rien, ses jeux se sont vendus à plus de 9 millions d'exemplaires à travers le monde ! Les qualités des deux épisodes sont nombreuses et ils contiennent de réelles bonnes idées ici, qualité rime avec quantité, et donc avec succès. Carton plein. (www.ubisoft.fr/sites/raymanworld)

FRÉDÉRICK RAYNAL : il a eu l'idée géniale de créer, au début des années 90, Alone in the Dark, que l'on peut résolument considérer comme étant l'ancêtre de Resident Evil. Frédérick Raynal a ensuite quitté Infogrames et créé un nouveau très bon jeu au sein d'Adeline Software : Little Big Adventure. Il fonde ensuite No Cliché, mais l'association avec Sega tourne court récemment à cause de l'arrêt de production de la Dreamcast. (www.nocliche.com)

PHILIPPE ULRICH : visionnaire, fou dithyrambique ou peut-être même génie, Philippe Ulrich est un personnage qui marque en tout cas les esprits. Les années 80 voient ses multiples talents (chef de projet, musicien etc.) s'exprimer au sein de titres dont on retiendra surtout, évidemment, l'Arche du Captain Blood, qui connaît un grand succès aux États-Unis. Plus tard, il y a Dune, et encore plus tard, des jeux comme Égypte ou Versailles, édités par sa société, Cryo. (www.cryo.fr)

ÉRIC CHAHI : il a une idée de génie qu'il décline sous la forme d'un jeu d'action/plate-forme à l'animation sensationnelle : Another World. Puis Éric fonde Amazing Studio et prépare Heart of Darkness, bon jeu, mais un peu court et qui sortira avec un retard hallucinant. On attend désormais sa prochaine production avec impatience... (www.amazingstudio.com)

PAUL CUISSET : depuis les locaux de Delphine Software, voici l'homme dernière Flashback (inspiré d'Another World) et de Fade to Black. C'est également à lui que l'on doit la série des Moto Racer, et il a même travaillé sur Darkstone. Aucun genre ne lui fait peur... (www.delphinesoft.com)

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
PARIS/JUSSIEU
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
PARIS/VAUGIRARD(15)
CHELLES (77)
ORGEVAL (78)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
CONSEIL (91)
ANTONY(92)
BOULOGNE (92)
LA DÉFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS(93)
DRANCY (93)
CHENNEVIÈRES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
RENNES (35)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
AMIENS (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)

SCORE GAMES MULTIMEDIA

BON DE REDUCTION

-35F

SCORE GAMES

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
ONI OU Midnight Club
(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 350 F)
VALABLE JUSQU'AU 30/04/2001

SCORE-GAMES VOUS OFFRE UN BON

D'ACHAT DE 35Frs

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

ONI

Midnight Club

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720
OU ADRESSEZ LES A :
SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex
(Bon de commande disponible dans ce magazine sur notre page de publicité)

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

Tiens, Hislaire a arrêté Bidouille et Violette. Certes, nous sommes 22 ans après cette B.D. parue chez Spirou et, entre-temps Hislaire a remplacé son « Hi » par un i grec (un « Y », quoi !), pour mieux devenir le Yslaire qui a réalisé *Sambre*, dans les années 90. Arrivé dans le nouveau siècle, il nous sort le deuxième volume de *XXème ciel*, qui racontait la fin du siècle dernier.

Par Le PiXX

Interview

Dieu, les anges, le Net et Yslaire

Pourquoi t'es-tu intéressé au XXe siècle mourant, à travers Internet ?

Bon, en fait, il y a deux questions en une : « Pourquoi s'intéresser au XXe siècle ? » et « Pourquoi Internet ?». Bien, pourquoi s'intéresser au XXe siècle, c'est parce que c'est le mien. À un moment donné, dans mes ouvrages, j'ai essayé de donner ma vision du XIXe siècle avec *Sambre*. Pour cela, je me suis documenté, et j'ai fait en sorte de réécrire l'Histoire du XIXe siècle à travers les moments troubles de la Commune. Donc, pour le XXe siècle, je me suis posé la question : « comment vais-je retranscrire le XXe siècle ? ». En fait, c'était se poser aussi la question « comment écrire l'Histoire du temps présent ? »

Écrire sur le temps présent, un exercice facile ?

Le truc, c'est qu'on croit connaître son siècle parce qu'on vit dedans, mais vivre justement dedans, c'est le voir sans une certaine force de recul. À partir de là, j'ai essayé d'aborder le siècle à travers une vision historique. Je me suis donc affairé à rendre le XXe siècle crédible à travers ses spécificités. C'est un peu comme trouver ce qu'il y a de plus particulier à l'image qu'on peut garder de la fin du XXe siècle. Et en cela, j'ai trouvé qu'Internet le résumait bien, tant dans l'imagerie que dans le mouvement de pensée.

Mais il y a quand même tout et n'importe quoi sur le Net…

Oh oui ! Mais à partir du moment où je suis sur Internet, je ne peux pas parler d'Internet, je vais parler du reste. Par analogie, c'est un peu comme Œdipe, dans la mythologie. Œdipe, à la fin de sa vie, ne peut réaliser son crime, qu'en se crevant les yeux. C'est à partir de là qu'il devient lucide. C'est comme le présent, on peut le concevoir, mais on ne peut pas le saisir, parce qu'on est tout le temps dans le présent. On ne peut en parler qu'au passé, de ce présent. Donc, le fait de société que peut représenter Internet ne peut pas être abordé par Internet.

Les dessins d'Yslaire révèlent son goût du romantique et sa quête mystique.

Dans ce cas, qu'est-ce qui t'a poussé à créer un site sur Internet ?

Moi, j'avais un concept, je voulais simplement créer quelque chose qui me ressemble ici et maintenant. On dit souvent que l'artiste est le reflet de la société. C'est un peu tarte à la crème, mais face à ça, je me demandais ce que je pouvais faire pour parler le mieux possible de mon siècle. Je me suis donc mis à chercher une histoire qui soit la plus représentative du siècle. J'ai trouvé qu'Internet était un outil formidable pour ça, puisqu'on peut stocker l'information ou l'image, même si elle n'est pas parfaite, puis revenir longtemps après dessus, avec à la fois une bonne force de recul et un regard tout à fait frais. Et j'en suis arrivé à élaborer une histoire très simple, d'un ange qui envoie par e-mail son histoire et celle du siècle, à travers des images, à une psychanalyste. Et c'est donc à elle de donner un sens à ces images. Et par redondance, c'est peut-être elle-même qui les envoie inconsciemment, comme un mécanisme de miroir. Mais là, peu importe, puisque que, que ce soit elle ou un ange, ça reste un ange de toute façon. À partir de là, j'ai ouvert le site à travers cette histoire, relayée, par la suite, par les albums (http://www.yslaire.be).

À propos de la présence des anges, qu'ils soient intérieurs ou extérieurs, n'as-tu pas l'impression que, dans ta réflexion philosophique, tu as emprunté le même chemin que Wim Wenders, lorsqu'il réalise ses films* Les ailes du désir *et* Si loin, si proche *?

Je me doute bien qu'on peut faire la corrélation entre ces albums de B.D. et ces films. Mais, honnêtement, je les connais très mal. J'ai vu le premier, et j'ai honte de le dire, mais je n'ai pas du tout aimé. J'avais ma propre vision des anges, et à partir du moment où elle m'était acquise, je trouvais la vision des autres insupportable. J'ai rejeté en bloc. Pour moi, les anges de Wenders redescendent sur Terre, tandis que mon but à moi, c'est de les élever. Certes, il y a quand même une similitude : c'est qu'ils sont abandonnés de Dieu, ce qui fait d'eux des messagers sans message d'Amour… Et là-dessus, il y a aussi une corrélation avec Internet.

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

6 nos de PlayStation®2 Magazine

+

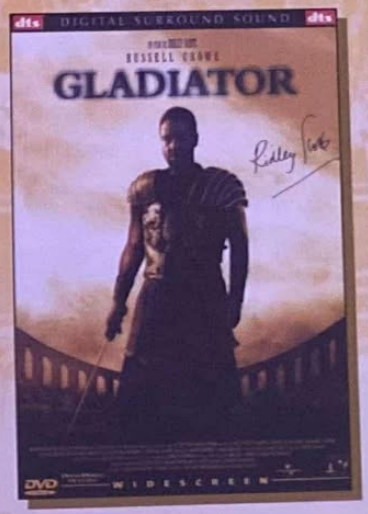
6 DVD de démos, vidéos…

+

Le DVD *GLADIATOR*

Retrouvez Maximus sur 2 DVD d'anthologie en V.F. et V.O. sous-titrée.

Bonus : Films-annonces et spot T.V.
Making of HBO de *Gladiator* (25')
Un documentaire (50')
11 scènes supplémentaires (16')
Entretien avec Hans Zimmer (21')
Dessins préparatoires et story-boards
Journal de bord du jeune acteur Spencer Treat Clark
Galerie de photos
Notes de production
Filmographies



294 F(1)

199 F(2)

~~493 F~~

409 F(3)

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPJ 52

OUI, je m'abonne à **PlayStation 2 Magazine** pour **6** mois (**6** nos + **6 DVD**)
+ Le DVD ***GLADIATOR*** au prix de **409 F** au lieu de ~~493 F~~

Je joins mon règlement à l'ordre de **PlayStation 2 Magazine** par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le : _ _ _ _

Date et signature obligatoires :

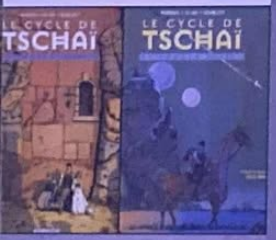
Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _ _ _ _ _
Ville : _____
Date de naissance : _ _ _ _ _ _
e-mail : _____

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. - (2) Prix de vente publi généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. Livré à 4 à 8 semaines après réception de votre journal magazine (3) Vous pourrez toujours exprimer vos préférences d'exemplaires journalistes. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Le Cycle de Tschaï de Li-An, Vol I et II

Tout lecteur du *Cycle de Tschaï* finit par se demander, à un moment ou à un autre, ce à quoi peuvent bien ressembler les différentes créatures du roman. Grâce au dessinateur Li-An, vous finirez par découvrir, dans la B.D. du même nom, ce que son imagination en a fait. Maladroitement adaptée (trop d'ellipses qui nous font perdre le cours des événements et les objectifs du personnage), la B.D. en laissera plus d'un indifférent. Préférez-lui le roman.

Éditions Delcourt
Prix d'un volume : 79 F



Brèves Ciné

Jet Li et la jolie Carla Gugino (*Juda's kiss*) devront faire échec à leurs doubles complotant dans un univers parallèle dans ***The One***, mis en scène par l'énergique James Wong (*Destination finale*).

L'adaptation de ***Hulk*** pourrait être réalisée par Ang Lee (*Tigre et Dragon*). Le tout serait produit par Gale Anne Hurd (*Terminator*) associée aux studios Marvel.

Jodie Foster a décliné la présidence du prochain Festival de Cannes pour remplacer Nicole Kidman, blessée, sur le tournage de *The Panic Room*, le nouveau film de David « Fight Club » Fincher. Elle y joue une mère de famille défendant sa maison assiégée par trois voyous.

Après *Cube*, le très doué Vincenzo Natali s'attaque au ***thriller parano***, genre très en vogue, avec *The Company Man*. Il y est question d'un homme au cœur d'un vaste complot dont il est, sans le savoir, un des pions essentiels.

Roman

Par Cécile Lando

Le Cycle de Tschaï de Jack Vance

Auteur incontournable de la S.F., dans le *Cycle de Tschaï*, Jack Vance nous livre, à travers les yeux de son héros, sa vision d'une autre planète peuplée de créatures ayant soumis les hommes à l'état d'esclavage.

« Vance c'est génial, le cycle Lyonesse grandiose, je te file *les Jardins de Suldrun* où tu découvriras un autre aspect de la S.F. ». Ouais, elle avait sûrement raison ma sœur, mais moi j'étais en plein Orson Scott Card à l'époque (je n'en suis pas vraiment sortie d'ailleurs) ; alors après 3 pages, j'ai laissé à l'abandon les Jardins. Après lecture de la réédition du *Cycle de Tschaï* chez J'ai Lu, je me dis que j'ai eu tort de ne pas lire la 4e page. Je pense très certainement avoir manqué quelque chose. Mais là, je me suis rattrapée et j'ai avalé les 862 pages de *Tschaï*. Je ne vais pas vous faire croire que je l'ai fait d'une traite, mais j'avais franchement du mal à m'en « décotcher », tant j'étais impatiente de connaître la suite des aventures d'Adam Reith, pauvre terrien échoué sur la planète Tschaï. Seul survivant après l'attaque de son vaisseau par un missile, le héros n'aura plus qu'une seule obsession somme toute bien légitime : retourner sur Terre. Mais comment faire dans un monde dominé par des créatures qui ont soumis les hommes, et dont les aptitudes intellectuelles en matière de technologie spatiale semblent être nulles ou secrètes ? Pnume, Wankh, Dirdir, chacune de ces espèces extraterrestres n'a de cesse de s'opposer à l'autre, tout en utilisant les hommes comme bouclier. Esseulé, Reith n'a pas d'autre choix que de s'entourer de compagnons de route, pour survivre dans cet univers aux nouvelles règles, et ainsi parvenir à quitter cette planète aux habitants si étranges…

Éditions J'ai Lu - Prix : 69 F

Cinéma

Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain

par Christophe Narbonne

Après la parenthèse hollywoodienne d'*Alien 4*, Jean-Pierre Jeunet revient en France avec un film inclassable dans la veine poético-burlesque de *Delicatessen*.

Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain : sortie le 25 avril.
Conte fabuleux de Jean-Pierre Jeunet. France. Avec Audrey Tautou (Amélie), Mathieu Kassovitz (Nino), Rufus (père d'Amélie), Jamel Debbouze (Lucien)… Scénario : Jean-Pierre Jeunet, Guillaume Laurant. Photo : Bruno Delbonel. Musique : Yann Tiersen. Prod. : Jean-Marc Deschamps, Claudie Ossard. Distr. : UGC. 2h00.

Jean-Pierre Jeunet est un enchanteur. On le savait depuis *Delicatessen* et, surtout, *La Cité des enfants perdus*, tous deux coréalisés avec Marc Caro. Il conte cette fois l'histoire d'Amélie Poulain (formidable Audrey Tautou, la révélation de *Vénus beauté (institut)*), jeune fille sage et rangée, qui n'a qu'un défaut : elle est d'une pudeur et d'une timidité qui frise la lâcheté. Aussi, quand elle décide de faire le bien autour d'elle, elle le fait incognito de peur d'être remarquée. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes, si elle ne tombait amoureuse d'un étrange garçon qui rôde autour des photomatons pour récupérer les clichés ratés… À raison de deux idées – visuelles et sonores – par plan, Jeun et démontre qu'il est peut-être le metteur en scène français actuel le plus novateur. On ne voit guère que Tim Burton qui ait un univers aussi personnel. C'est peut-être le meilleur compliment qu'on puisse lui faire.

Tricheurs !

POWERLINE

MINITEL
3615 PlayStation*

08 36 68 22 02

*2,23 FTTC la minute

PS2 PlayStation 2

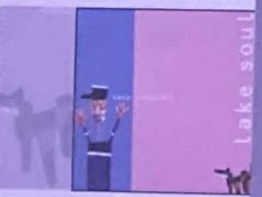
Toutes les solutions
des meilleurs jeux PlayStation 2 et PlayStation.
Des spécialistes en direct.

Regeneration
The Divine Comedy
Labels

Les auteurs de *Generation Sex* reviennent avec un album pop-rock gentillet, aux mélodies agréables et propres sur elles. Un album sans risques, qui passera bien lors des soirées politicaly correct, où pas une note ne doit dépasser pour plaire à l'assistance. On attend un peu plus d'originalité pour la prochaine production.

Sans interdit
Lake Soul - Edel

De la french touch racée, un poil inclassable et légèrement farfelue, voilà ce qui résume assez bien *Sans interdit*. Les oreilles connaissent déjà *Autour de toi*, le single radioesque de l'album, et ce titre reflète globalement l'esprit de l'opus : de la nourriture à dancefloor comme on l'aime, à savoir tour à tour légère, pêchue, subtile et plutôt originale. Oui, oui, originale, c'est encore possible...

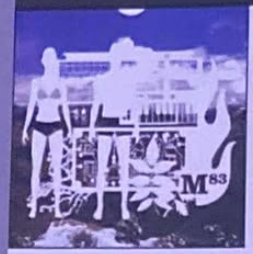


Fashion TV
Divers - V2

Une compilation techno issue des défilés de la chaîne câblée, ne regroupant que des bons du genre : Garnier, Pooley, « Rinôçérôse », Moby, Gopher, Oscar, etc. Une valeur sûre de la catégorie « compil' publicitaire », aujourd'hui encombrée à en crever.

Zik

par Stéphane Hébert



M83 - M83 - Gooom

Attention, gros coup de cœur. Si vous êtes du genre à être resté bloqué sur le trip électronique allemand des années 70-80, vous ne pourrez que tomber amoureux de *M83*. Les sons donnent l'impression de venir d'un autre âge (les nappes analogiques sont à tomber de bonheur...), les mélodies sont à la fois dépouillées, chaleureuses, simples, intimistes et new-waviennes. Ouaip, tout ça à la fois... Comme vous le voyez, pas facile de les décrire d'une façon claire. Le rythme est plutôt lent, l'écoute étant destinée à une ambiance calme et cosmique. Je sais, « l'ambiance cosmique », c'est un concept un peu dur à cerner, mais c'est vraiment l'idée de la production. Et puis n'oublions pas que M83 est le nom d'une galaxie, et là, tout est dit...

Discovery - Daft Punk - Virgin

Toujours la french touch, avec le nouvel album de Daft Punk attendu comme le loup blanc. Le style est assurément différent, nettement plus dance floor dans l'approche, et bien loin du « fait maison » auquel le duo nous avait habitués. Les références sont nombreuses, et l'on reconnaîtra, ici et là, des allusions à Moroder, Supertramp et autres Van Halen. *Discovery*, pour « very disco », porte ainsi bien son nom, et il est clair que beaucoup de fans se sentiront déboussolés, pour ne pas dire trahis. Mais au diable les esprits bloqués, Daft Punk va de l'avant et fait ce qu'il lui plaît, apparemment sans se soucier de tourner la page sur ce qui a fait son succès. Ne nous inquiétons pas trop pour eux, l'album est rempli de tubes en puissance.

Cinéma

par Christophe Narbonne

L'Échange

Le *Gladiator* Russell Crowe joue encore des muscles et du cerveau pour un film d'action rondement mené par Taylor Hackford.

L'Échange : sortie le 4 avril. « Proof of life ». Thriller rançonné de Taylor Hackford. États-Unis. Avec Russell Crowe (Terry Thorne), Meg Ryan (Alice Bowman), David Morse (Peter Bowman)... Scénario : Tony Gilroy, William Prochnau. Photo : Slavomir Idziak. Musique : Danny Elfman. Prod. : Tony Gilroy, Taylor Hackford, Charles Mulvehill, Steven Reuther. Distr. : Pathé Distribution. 2h15.

Depuis le démembrement du bloc de l'est, les révolutionnaires sud-américains ont du mal à trouver des fonds afin de financer leurs combats. Pour solutionner le problème, ils enlèvent des cadres de grosses entreprises occidentales et monnayent leur libération. Partant de cette réalité, Hackford signe une histoire forte dont le pivot est un négociateur dur à cuire, rétribué par une compagnie d'assurances spécialisée, « K et R » (Kidnapping et Rançon). Il va épauler l'épouse d'un ingénieur, détenu par une faction gauchiste en plein cœur des Andes... Dans un rôle à mi-chemin entre *Gladiator* et *Révélations* - très physique et très intériorisé - Russell Crowe est impressionnant. Face à lui, Meg Ryan fait un peu pâle figure en épouse aux yeux humides, même si son jeu est plus consistant que d'habitude. Le double intérêt du film (la relation Crowe/Ryan et la négociation) est maintenu sans faillir par Hackford, qui d'*Officier et Gentleman* à l'*Associé du Diable* a souvent bien su combiner intimisme et spectaculaire.

Sensations à la Chaîne

[*] Christophe C. 24 ans, Production MCM

MCM SOUS LE CHARME D'AMELIE

A l'occasion de la sortie du nouveau film de Jean-Pierre Jeunet LE FABULEUX DESTIN D'AMELIE POULAIN, MCM proposera un document exclusif intitulé "LES PARIS D'AMELIE" le samedi 21 avril à 22h30, ainsi qu'un Cinémascope spécial "LE FABULEUX DESTIN D'AMELIE POULAIN" le samedi 21 avril à 16h30.
Rediffusions : dimanche 22 avril à 11h30 et vendredi 27 à 22h.

mcm
www.mcm.net

Nausicaä de la vallée des vents, tome 3

Gilénat a eu une bonne et une mauvaise idée. La bonne, c'est d'éditer Nausicaä, un formidable Manga dessiné par Hayao Miyazaki, qui relate les aventures d'une princesse de la vallée des vents, dans un univers médiévalo-fantastique. La mauvaise idée, c'est de l'éditer dans le sens de lecture droite-gauche japonais. C'est vrai que cela respecte l'œuvre, mais, en Europe, ça fait quand même coutre nature.

Arthur devient interactif

CD-Rom d'éveil et d'apprentissage. Nos chères petites têtes blondes représentent une nouvelle cible pour les éditeurs, dans un monde où l'informatique devient accessoire du quotidien. Aussi, Edusoft sort-il des logiciels où les enfants pourront, sous forme de jeux, appréhender les contours, les couleurs, le calcul et la lecture... Nous retrouverons les Aventures d'Arthur sur PSone, cet été.

The magazine

Après une Mise en Scène sur le thème Star Wars le mois dernier, où nous vous communiquions l'adresse des renseignements pour vous procurer toutes sortes de goodies, nous vous signalons que vous pouvez retrouver tous ces objets ainsi que des articles sur toutes les créations de M. Georges, dans Lucasfilm Magazine. À bien y réfléchir, les fans devaient déjà le savoir...

Roman

par Cécile Lando

Les Enfants de Lugheir d'Isabelle Pernot

Julian, Caitlyn et Keelan sont dans un bateau. Caitlyn tombe à l'eau, qui reste-t-il ? Non, non, c'est une blague ; il ne s'agit pas du scénario du deuxième tome des *Enfants de Lugheir*, bien qu'à force de lire de l'heroic fantasy, j'en vienne à me dire qu'il suffit parfois d'un prétexte littéraire hasardeux, pour que les auteurs nous fassent suivre un héros tout aussi hasardeux. Dans le premier tome, bien que cela puisse paraître aussi léger que la promenade du Petit Chaperon Rouge, Caitlyn, jeune comédienne exerçant ses talents sur les routes avec une troupe de bateleurs, s'éloigne de ses amis et croise un beau jeune homme fort en difficulté face à des soldats, pendant que ses amis se font massacrer dans un village tout proche. Esseulée, hum, elle suit l'inconnu qui n'est autre que le fils de son pire ennemi... hum, elle l'apprendra plus tard tout en découvrant ses propres origines impériales, re-hum. Et d'aventure en aventure, ce petit groupe de survivants échappe à la garde impériale d'Hadrien l'horrible empereur. Dans le tome II, nous retrouvons nos héros dans les mêmes circonstances. Normal, c'est la suite, avec plus de variété dans les lieux, les environnements et davantage de descriptions des personnages qui nous deviennent soudainement plus attachants dans la seconde moitié du livre. Dès lors, il n'est plus seulement question de fuir Hadrien, mais bel et bien de récupérer le trône pour y installer les descendants légitimes. La guerre s'installe ouvertement ravageant les campagnes....

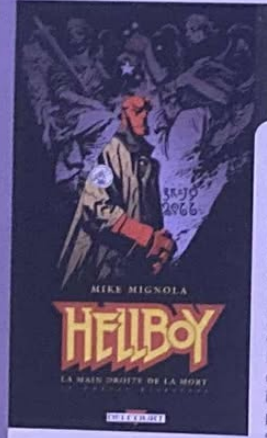
Si l'heroic fantasy vous fait rêver, voici l'occasion de partir ailleurs, en bonne compagnie.

Tome I : Au nom de la magie, 49 F
Tome II : La Mère des songes, 54 F
Éditions : Mnémos

Bande dessinée

par Le PiXX

La main droite de la mort



Le jeu est tellement loin du personnage de la B.D., qu'il valait mieux en toucher un mot. En plus de ça, le dernier recueil de ses aventures vient de sortir en français chez Delcourt. HellBoy est un héros de comics américains.. C'est une expérience nazie d'invocation diabolique qui a mal tourné pour les méchants, et qui s'est mise à travailler pour le gouvernement américain. En gros, c'est un démon rouge de deux mètres de haut, pour 200 kilos de muscles, le tout armé d'un bras droit métallique, ultra-puissant et indestructible. S'il n'a que des moignons à la place de ses cornes, c'est parce qu'il passe son temps à se les arracher, pour se rappeler qu'il n'est pas mauvais. La bande dessinée est réalisée par Mike Mignola, dont le dessin est caractérisé par ses grandes masses noires. L'ambiance est très gothique, limite baroque, et le ton très brutal. Comme quoi, on peut venir de l'enfer et envoyer n'importe qui bouler à grands coups de tartes aux gnons... Gros, les gnons.

Puisque le jeu vidéo HellBoy est annoncé sur PS2, il était temps de parler de la bande dessinée originale...

Hellboy : aux édition Delcourt ; 69 F.

Ce dessin où Hellboy est aux prises avec un démon de la nuit retranscrit bien l'ambiance de la B.D.

Gagnez des jeux KNOCKOUT KINGS 2001

d'EA SPORTS sur PlayStation 2

en jouant sur le

3615 PSNEWS 2,21 F/mn

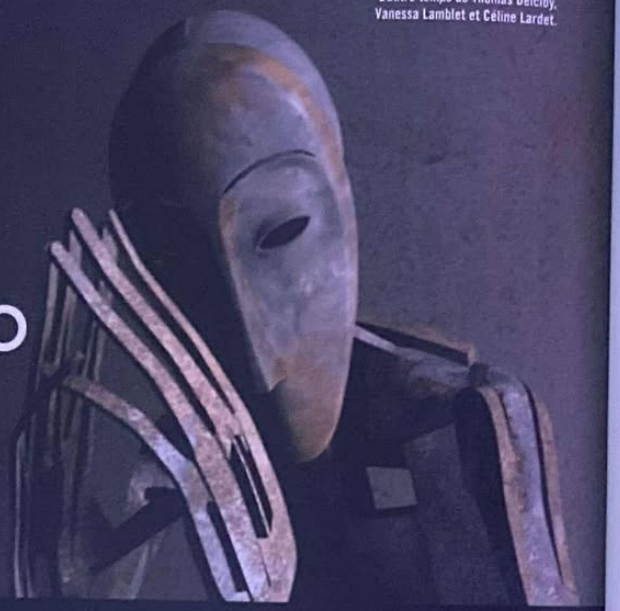
Solutions, codes & astuces sur PSone • PlayStation • PlayStation 2

Concours valable du 1er au 30 avril 2001. Gagnez 36 jeux Knockout Kings 2001. Règlement déposé chez Maîtres Simonin et Conti, Huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Telematique Concours 3615 PSNEWS - Immeuble Delta - 124 rue Danton - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 4 F TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 31 mai 2001. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

Travailler dans le jeu vidéo

Un rêve accessible !

par Xavier Brun



L'autre temps de Thomas Delcloy, Vanessa Lamblet et Céline Lardet.

Comment travailler dans le milieu du jeu vidéo ? Comment partager ses rêves et créer des jeux vidéo ? Play2Mag vous montre quelques-uns des chemins. Loin d'être exhaustive, cette petite enquête vous donnera juste quelques tuyaux. Le reste, c'est un peu la vie, la vôtre.

S'il y a bien une question récurrente dans le courrier des lecteurs, c'est de savoir comment intégrer la grande et belle famille du jeu vidéo. Scénariste, game-designer, développeur, testeur… que de statuts qui vous font rêver ! Vous êtes des dizaines, pour ne pas dire des centaines à nous poser la question chaque mois. Malheureusement, il n'y a pas de recette miracle. L'école du jeu vidéo qui forme tous ces talents n'existe pas encore, mais il se pourrait bien que ce soit pour bientôt, et peut-être même pas très loin de chez vous ! Dans ce secteur en pleine explosion, de nouveaux métiers apparaissent, mais les formations pour y parvenir sont encore assez obscures. De manière très succincte, voici les personnes qui, avec le chef de projet, sont en charge de créer un jeu vidéo. En amont, les auteurs-dialoguistes écrivent le scénario que les story-boarders traduisent en images. Ensuite, interviennent les graphistes qui vont donner chair aux personnages et aux objets que mettent en mouvement les animateurs. Puis c'est au tour de toute la flopée de designers et programmeurs (info-designers, sound-designers et game-designers), de prendre le relais. Et enfin les testeurs.

Les écoles « préparatoires »

La plus réputée de toutes les écoles de formation est Supinfocom. Basée à Valenciennes, cette école propose 2 spécialisations : l'infographie et la conception, ainsi que les techniques du multimédia.

La force de cette école qui, existe depuis plus de 12 ans, est de former des spécialistes de l'image de synthèse, mais aussi d'apprendre aux étudiants à écrire un story-board, le maniement des différents logiciels 3D, la retouche d'image… Cette formation très complète de 4 années permet aux étudiants de réaliser en équipe un projet de A à Z. Dans le milieu de l'image et du multimédia, Supinfocom a acquis une notoriété allant bien au-delà de nos frontières. Chaque promotion sortante est attendue par l'ensemble des professionnels, qui espèrent recruter un, voire plusieurs de ces nouveaux talents élevés à la « french touch ». Supinfocom est actuellement en pourparlers pour développer une branche totalement dédiée aux jeux vidéo et pourrait collaborer avec l'IIE (Institut Informatique et Entreprise). D'après Marie-Anne Fontenier, directrice de Supinfocom : « La chambre de commerce et d'industrie de Valenciennes a une réelle volonté de créer un pôle fédérateur dans le jeu vidéo en regroupant ces 2 formations. Le but est de devenir encore plus pointu sur ce secteur, en rassemblant nos compétences, et de fournir aux entreprises les personnes qu'elles recherchent exactement. »

L'école Emile Cohl, établissement d'enseignement supérieur artistique, créée il y a maintenant 15 ans, forme aux métiers du dessin et plus spécialement aux métiers d'infographistes, d'illustrateur, de dessinateur B.D. et d'animateur. Cette formation repose également sur la coexistence étroite entre des cours traditionnels (dessin, peinture, sculpture) et un enseignement de type numérique. À l'issue de cette formation, vous pourrez prétendre à un poste dans la réalisation d'animation 2D-3D, d'effets spéciaux pour le cinéma ou la télévision, de 3D temps réel, la conception de site Web ou la réalisation multimédia. La volonté de l'école étant de fournir les entreprises du monde entier et notamment américaines, cette dernière est même présente au salon de l'E3 !

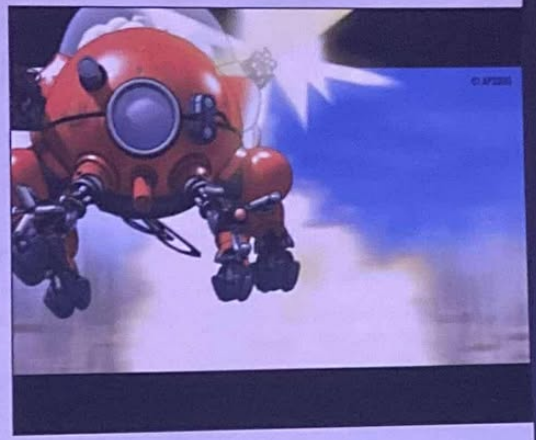
L'école des Gobelins, également très réputée, a ouvert en 2000 une section en infographie accessible uniquement en contrat de qualification, sur une période de 15 mois. Ce cycle destiné à former aux logiciels 3D, s'adresse aux titulaires d'un diplôme d'animation.

Pour les globe-trotters, le centre NAD de Montréal, enseigne l'Intelligence Artificielle et la Vie Artificielle, deux concepts bien distincts, comme l'explique J.F. William, directeur du programme de jeux et de la recherche, et du développement du centre : « La Vie Artificielle permet de créer une entité qui va apprendre par elle-même, à développer un comportement. L'I.A., c'est de la recherche et du développement purs, qui nécessitent aux programmeurs de concevoir une ligne de code pour chaque action. »

En revanche, il n'existe pas de formations spécialisées pour l'ensemble des métiers. Les chefs de projet, par exemple, qui sont au carrefour de nombreux domaines comme l'informatique, la conception artistique ainsi que la gestion et le management, sortent plutôt des filières généralistes (universités ou grandes écoles), alors que les programmeurs sont plutôt titulaires de diplômes d'ingénieurs. Mais on ne peut faire aucune généralité.

Tous les chemins mènent au jeu vidéo

Le parcours de Michel Momcilovic, designer chez Ubi Soft sort des sentiers battus : « Je travaille chez Ubi Soft depuis juillet 1998. J'ai commencé par faire 4 ans d'études en économie internationale. Passionné par le jeu vidéo, mon mémoire de fin d'études traitait de l'économie des… jeux vidéo ! C'est à partir de là que je me suis fixé pour objectif d'intégrer une entreprise du secteur, pour participer à la création d'un jeu. J'ai ainsi opté pour un DESS d'informatique afin d'avoir une base assez solide en programmation. À la suite d'un stage de 3 mois chez Ubi Soft, j'ai été embauché en tant qu'info-designer (collaboration avec l'équipe de Monaco Grand Prix pour les menus de la version japonaise, intégration de cinématiques pour Rayman 2).



« AP2000 » de Loïc Bail, Aurélien Delpoux, Sébastien Ebzant et Benjamin Lauwick.

Les sorties PSone

par Xavier Brun

ISS Pro Evolution 2

Optimisé avec le vrai nom des joueurs et de nouvelles caractéristiques, ISS 2 est vraiment le jeu de foot ultime.

Éditeur : Konami
Prix : 299 F
Déjà disponible

Fear Effect 2 Retro Helix

Retrouvez tous les ingrédients qui ont fait le succès du premier volet. Énigmes, actions et rebondissements pendant plusieurs heures.

Éditeur : Eidos
Prix : 299 F
Déjà disponible

C-12 Résistance

Un bon petit jeu d'action un peu court, dans la lignée de Syphon Filter. Quelques faiblesses au niveau technique.

Éditeur : Sony
Prix : 299 F
Déjà disponible

Time Crisis Project Titan

Une fausse suite du premier volet, moins bien réalisée, pour vous faire acheter (ou ressortir) votre G-Con 45. Limite décevant !

Éditeur : Sony
Prix : 299 F
Déjà disponible

Toy Racer

De joyeuses courses de kart avec Buzz et tous les autres protagonistes de Toy Story. Pour les tout-petits seulement.

Éditeur : Activision
Prix : 299 F
Déjà disponible

Classement des meilleures ventes mondiales de jeux PS2 Mars 2001

Europe

1 ONI
Éditeur : Take 2
2 SSX
Éditeur : E.A.
3 KNOCKOUT KINGS 2001
Éditeur : E.A.
4 MOTO GP
Éditeur : Sony
5 TIMESPLITTERS
Éditeur : Eidos

Source : GfK

Japon

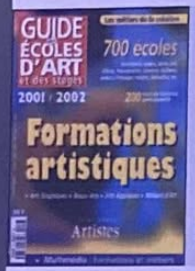
1 Z.O.E.
Éditeur : Konami
2 BLOODY ROAR 3
Éditeur : Hudson
3 ONIMUSHA
Éditeur : Capcom
4 F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000
Éditeur : E.A.
5 ARMORED SOLDIER J-PHOENIX INTRODUCTION CHAPTER
Éditeur : Takara

Source : Mopolos

US

1 STAR WARS STARFIGHTER
Éditeur : Lucas Arts
2 MADDEN NFL 2001
Éditeur : E.A.
3 TIGER WOODS PGA TOUR 2001
Éditeur : E.A.
4 NBA LIVE 2001
Éditeur : E.A.
5 ATV OFF ROAD FURY
Éditeur : Sony

Source : Gamedaily



Circulez y a rien à voir !

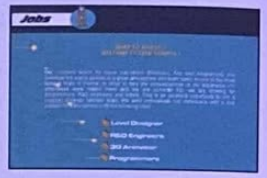
Le salon des « Hommes et des Métiers » qui se déroule au Palais des Congrès aux mois de mars et d'octobre à Paris, mais aussi à Lyon et à Marseille, regroupe « Les Métiers du Net » (super, même leur site ne fonctionne pas !) et le village Game Job pour soi-disant rencontrer des professionnels du jeu vidéo et même des offres d'emploi. L'an dernier, je me suis moi-même rendu sur place, et je peux vous assurer qu'il n'y avait personne. Ah si, Monte Christo ! Allez , ne perdez pas non plus votre temps, consultez plutôt les offres d'emploi sur le Net ou certains ouvrages spécialisés, si vous recherchez une formation !

Le guide des écoles d'art et des stages 2001/2002
Les métiers de la création, un ouvrage pour en savoir plus sur le monde du multimédia.

À l'issue du développement de Rayman 2, j'ai décidé de changer d'horizon tout en restant chez Ubi Soft. Avec un background universitaire plus axé sur la communication et la gestion, j'ai émis le souhait d'intégrer l'équipe des « Third Party Europe et Asie », dans laquelle je travaille maintenant en tant que designer. Ce département est en charge de suivre le développement de jeux mis au point par des compagnies basées dans le monde, et qui demandent aussi bien le soutien financier, que l'expertise d'Ubi Soft dans le jeu vidéo pour publier leur création. Actuellement, je travaille donc avec 3 studios de développement basés en Suède, en Angleterre et à Hong-Kong, et leur apporte des solutions au niveau technique (gameplay, I.A., etc.), grâce à l'expérience que j'ai pu acquérir en travaillant sur les productions d'Ubi Soft. Et pour vous, de belles nuits blanches en perspective sur votre PS2... »

Des traboules au grand Nord, il n'y a qu'un pas !

Lille comme Lyon sont devenus 2 pôles majeurs dans l'industrie du jeu vidéo.
Une petite vingtaine d'entreprises spécialisées dans le multimédia et le jeu vidéo ont vu le jour à Lille ces dernières années. Parmi elles, Œil Pour Œil (qui travaille sur les productions de nouveaux médias, la production de jeux vidéo et la diffusion de programmes de divertissements en ligne), Nocopy (qui fait de la conception et de la réalisation de sites Web), mais aussi Atypic Lab, Naxos Images, Touche Étoile...
Comme beaucoup d'entreprises, leur site Web propose également des offres d'emploi qui peuvent faire de votre rêve... une réalité. Lyon, de son côté, n'est pas en reste. L'association Infocité fédère et valorise les acteurs du secteur des nouvelles technologies de l'information et de la communication (multimédia, Internet et jeux vidéo). Lyon abrite depuis déjà quelques années des sociétés telles No Cliché, Eden Studios (V-Rally), Étranges Libellules (travail sur la production graphique de jeux comme V-Rally !), EMG, Gamesquad... et bien d'autres encore que vous pouvez retrouver à l'adresse suivante : www.lyongame.com
Avec un tel mouvement synergique qui agite la ville de Lyon, certaines personnes emploient déjà le terme de « SiliRhône Vallée » !
Il y a seulement quelques années encore, les professionnels du jeu vidéo étaient pour la plupart des autodidactes ; aujourd'hui, un diplôme est de plus en plus demandé (mais pas exigé, faute de cursus correspondant). Quoi qu'il advienne, l'entrée dans le merveilleux monde du jeu vidéo doit être motivée par la passion et la culture qui va avec !



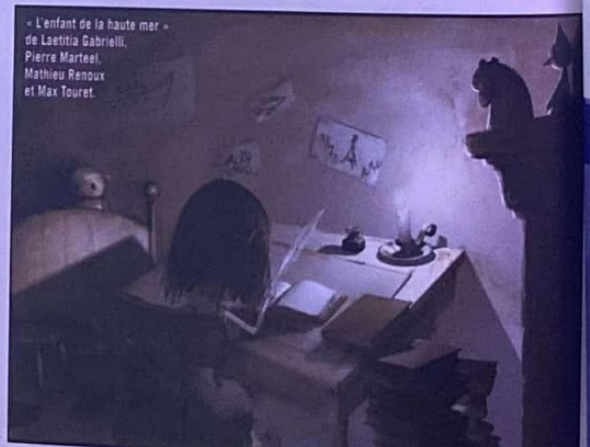
Les adresses utiles

SUPINFOCOM : 10, avenue Henri Matisse 59300 Valenciennes - www.supinfocom.fr

LES GOBELINS : 73, rue Saint Marcel 075013 Paris - www.gobelins.fr

EMILE COHL : 232, rue Paul Bert 69003 Lyon www.ecole-emile-cohl.fr

CENTRE NAD : www.quebecmicro.com



« L'enfant de la haute mer » de Laetitia Gabrielli, Pierre Marteel, Mathieu Renoux et Max Touret.

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

11 nos de PlayStation®2 Magazine
+
11 DVD de démos, vidéos...
+
La télécommande DVD PlayStation 2

539 F(1)

99 F(2)

~~638 F~~

Télécommande DVD à brancher sur le port de la PS2.
Plus besoin de vous embarrasser à débrancher le Pad de la console. Grâce à son port femelle, vous gardez votre télécommande et votre pad branchés simultanément sur votre console.

18 % d'économie soit 119 F

519 F(3)

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPU 52

oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 1 an (11 nos + 11 DVD)
+ La télécommande DVD au prix de 519 F au lieu de ~~638 F~~
soit plus de 18 % d'économie.
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le : _ _ _ _
Date et signature obligatoires :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Ville : _____
Date de naissance : _____
e-mail : _____

(1) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. Livraison sous 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. (2) Vous pourrez acquérir séparément les magazines et DVD au prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. (3) Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 30 juin 2001. Conformément à la Loi informatique et Libertés du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Les jeux vidéo développent-ils l'esprit d'initiative ?

Entretien avec Arlette Streri, professeur en psychologie du développement.

Impossible de parler jeux vidéo et enfants, sans se demander ce que les longues heures passées devant l'écran, paddle en main, vont apporter à nos chères petites têtes blondes (en dehors du plaisir ludique). Alors on a enquêté... et le professeur Streri nous a fourni quelques réponses.

« Si le jeu vidéo est interactif, alors il est forcément éducatif, mais en plus il responsabilise l'enfant. »

Play2Mag : Un jeu vidéo peut-il être éducatif ?

Tout d'abord, un jeu n'a pas pour vocation d'être éducatif, mais d'être ludique. Néanmoins, de par les règles que le jeu impose, il est de ce fait éducatif. Mais les règles ne doivent pas être trop fortes ni s'imposer comme des contraintes. Tout comme pour la télévision, on se pose cette question par crainte d'une trop grande passivité des enfants devant l'écran. On se demande de « manière fautive » si les jeux vidéo sont éducatifs et n'abrutissent pas les enfants. Si le jeu vidéo est interactif, alors il est forcément éducatif, mais en plus il responsabilise l'enfant puisque celui-ci est maître de la vitesse avec laquelle il atteint le but.

Les jeux vidéo sont donc pédagogiques ?

La pédagogie est l'art d'enseigner. Donc si un jeu, par plusieurs aspects comme ses règles, ses découvertes, son animation, ses buts, etc., procure un savoir à l'enfant, alors il est pédagogique. Le savoir peut être un contenu de connaissances (géographiques, historiques, etc.) ou un apprentissage de règles de raisonnement, de principes à appliquer.... Apprendre à maîtriser un ensemble de situations ou de règles, relève aussi de la pédagogie. Le problème est de savoir si cet apprentissage spécifique peut se généraliser aux conduites ou aux apprentissages de la vie quotidienne voire scolaire.

Justement, les apprentissages du jeu peuvent-ils aider l'enfant à agir au quotidien ?

L'enfant peut appliquer une règle, avoir une réflexion ou un raisonnement à un instant précis, sans songer, s'il y a changement de contexte, à appliquer ce même raisonnement. Inversement, il peut avoir tendance à appliquer un savoir qu'il maîtrise alors qu'il est inapproprié dans d'autres contextes. Le problème des enfants, des adolescents et parfois des adultes, est que souvent, ils construisent des barrières entre « chaque tranche de vie » que constitue leur journée ou leur semaine. Il y a la vie à la maison, à l'école, avec les copains, en vacances, etc. sans penser que, dans tous les cas, ils restent identiques à eux-mêmes en grande partie.

La recette pour rendre les jeux vidéo utiles au développement ?

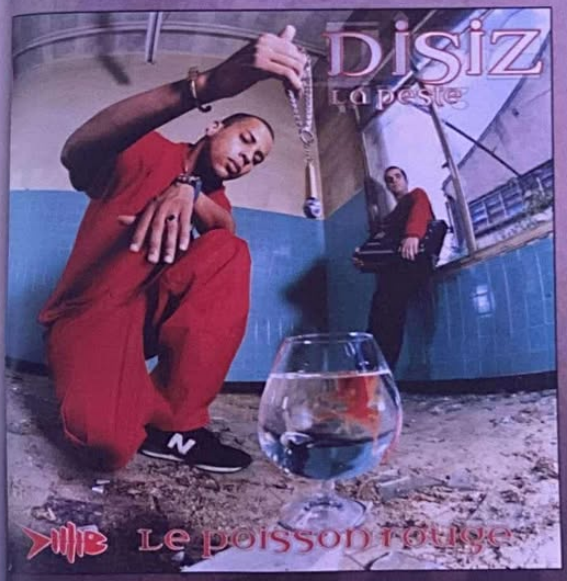
Il faut faire en sorte que l'initiative dont l'enfant fait preuve devant un jeu vidéo soit un point d'appui des décisions à prendre dans la vie. Pour cela, il faut s'intéresser au développement de l'intelligence. Il ne faut pas oublier que les enfants grandissent, donc se développent et deviennent plus intelligents. Reste à découvrir comment les jeux vidéo pourraient contribuer à développer cette intelligence.

Arlette Streri est professeur en psychologie du développement, à l'Université Paris V, Institut de Psychologie – Centre de Boulogne. Ses recherches portent davantage sur le nourrisson, mais son enseignement étant axé sur le développement de l'enfant, il lui arrive aussi de faire des liens entre les théories du développement et la vie quotidienne.

DISIZ
La peste

EN CONCERT

Locations points de ventes habituels



www.disizlapeste.com.fr

Ghetto Sitcom

j'pète les plombs

Le challenger

Le poisson rouge (single)

03/03: Niort (Le Loup Blanc)
10/03: Tourcoing (Le Grand Mix)
16/03: Bordeaux (Théâtre Barbey)
17/03: Toulouse (Le Bikini)
18/03: Montpellier (Victoire)
22/03: Le Havre (Agora)
23/03: Caen (Zenith)
24/03: Le Mans (Oasis)
27/03: Dijon (La Vapeur)
28/03: Strasbourg (La Laiterie)
29/03: Lyon (Le Transbordeur)
30/03: Clermont-Ferrand (Coopérative de Mai)
03/04: Paris (Elysée Montmartre)
06/04: Landerneau (Le Family)
07/04: Rouen (Zenith)
11/04: Nantes (L'Olympic)
12/04: Rennes (Antipode)
13/04: Angers (Le Chabada)
14/04: Pontivy (Festival)
15/04: Fontenay le Comte (Festival)
19/04: Bourges (Igloo)
26/04: Cusset (Espace Chambon)
27/04: Brainans (Le Moulin)
28/04: Muhlouse (Festival Noumatrouf)
29/04: Amneville (L'After Club)

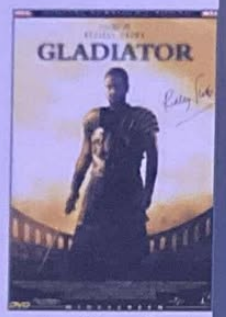
RADICAL productions
02 41 88 62 62

BUS

RAP
LE MAG N°1 DU RAP

music
CABLE ET SATELLITE

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com



Les 10 meilleures ventes de DVD fin mars 2001

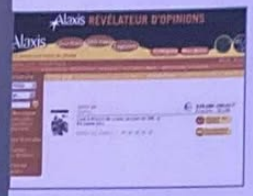
1. Gladiator
2. 60 secondes Chrono
3. La Belle et le Clochard 2
4. En pleine tempête
5. Scream 3
6. La Ligne verte
7. Le Goût des autres
8. Terminator Collector
9. The Patriot
10. Mon voisin le tueur

Téléphonie et jeux vidéo

On vous bassine avec le Wap et les diverses connexions Internet via le portable, mais on n'a pas tort, car il semblerait que ce soit la nouvelle cible des éditeurs de jeux vidéo. Pour preuve, le contrat Kiwee-Capcom qui vous propose de jouer comme sur une console, avec les héros de Resident Evil, Street Fighter, Megaman... Eidos annonçait le développement, en novembre 2000, du jeu Gangster sur le Wap, et le Nokia Game permettait de trouver des indices via tous les médias : e-mail, portable, Internet... Affairs en devenir... À suivre.

King of the World

Electronic Arts vient de publier son chiffre d'affaires sur l'exercice 2000. « Leader tu es, leader tu resteras » semble être la devise de cet éditeur, qui accentue ses parts de marché en Europe et aux États-Unis. En Europe, 35 % de parts pour la PS2, avec des jeux qui arrivent en tête des ventes (FIFA 2001 et SSX). Ça tend à centraliser l'avenir du jeu vidéo sur un seul éditeur. Mais qu'attendent donc les autres pour se réveiller ?

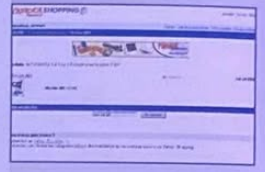


Les tarifs indicatifs

par Cécile Lando

Vous prenez pour parole d'Évangile tout ce que l'on vous raconte, et vous n'avez pas tort. Toutefois, voici quelques conseils pour lire entre les lignes, et éviter ainsi de vous mettre en colère après un achat.

« Allô, oui bonjour, je vous appelle car, dans Play2Mag, vous dites que SSX est à 399 F alors que mon vendeur ne me l'a lâché qu'à 429 F. C'est de la publicité mensongère, de fausses infos, blablabla... ». Eh oui, ce genre d'appel incendiaire, nous en recevons régulièrement. Pourtant, combien de fois avons-nous mentionné que les prix que nous communiquons ne sont là qu'à titre indicatif ! Pour preuve de notre bonne foi, vous lirez dans l'ours (p. 145 où apparaissent tous les noms des collaborateurs du mag.) : « Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs. » Les boutiques spécialisées dans le jeu vidéo pratiquent toutes à peu près les mêmes tarifs, suivant en cela les recommandations des éditeurs (il ne s'agit que de recommandations). Un jeu vidéo PS2 est couramment vendu à 399 F. Le prix dépend aussi de celui proposé (et non imposé) par l'éditeur, qui fixe lui-même le prix que lui aura coûté le jeu en termes de développement, marketing et royalties reversées à Sony. Saluons d'ailleurs l'initiative d'Ubi Soft, qui sortira F1 Racing à 299 F et qui prouve ainsi brillamment, que lorsque le coût de développement d'un jeu est moindre, l'éditeur, puis le revendeur peuvent le faire sentir. Avant d'acheter un jeu, vous pouvez toujours vous renseigner et rechercher la meilleure offre. Les grandes enseignes (Carrefour, Auchan, Continent...) proposent parfois des jeux peu chers, les fameux produits d'appel ; pensez donc à ce biais pour faire vos achats. Restent aussi les sites Internet, pas toujours très intéressants, surtout lorsque les frais de port s'ajoutent au montant de l'addition.



Les Incontournables PS2

Retrouvez chaque mois les meilleurs jeux PS2 classés par genre. Pour ne pas passer à côté de ces titres qui feront l'histoire de la PS2.

Sport
SSX
(Electronic Arts)
Play2Mag n°48

Course
F1 Racing Championship
(Ubi Soft) Play2Mag n°50

Combat
Kengo
(Ubi Soft) Play2Mag n°52

Action/Aventure
Shadow of Memories
(Konami)
Play2Mag n°52

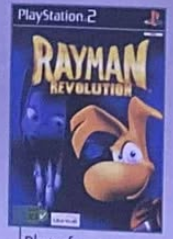
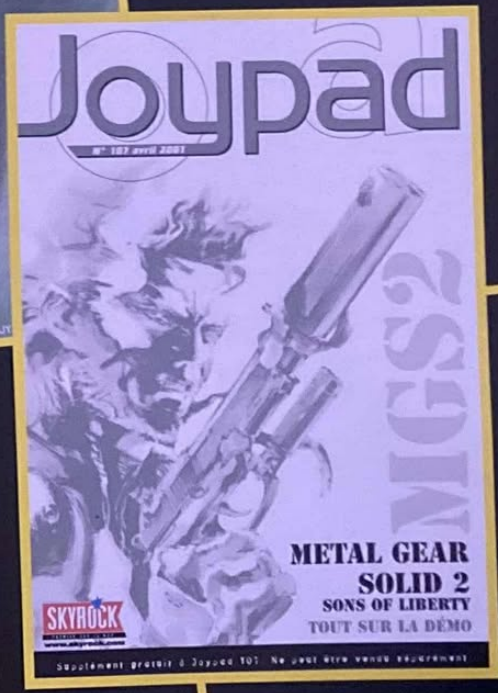


Plate-forme
Rayman Revolution
(Ubi Soft) Play2Mag n°49

Puzzle
Aqua Aqua Wetrix 2
(SCI) Play2Mag n°48

Tir
Armored Core 2
(Ubi Soft) Play2Mag n°50

LE MAGAZINE DES PASSIONNÉS DE JEUX VIDÉO SUR CONSOLES



METAL GEAR SOLID 2

TOUT SUR LA DÉMO EN 32 PAGES

Zouzou

Moi, quand je suis sorti de prison, j'étais différent, transformé.... Tout a commencé le jour où j'ai croisé, pour la première fois, Jean Claude, dit « la moite » dans le réfectoire.
Nos regards se sont croisés. Je me souviens qu'on avait tous les deux choisi la purée, en plat principal. C'était drôle.
Je me suis assis à sa table et j'ai engagé la conversation :
-T'es là pourquoi, toi ?
-Double meurtre et viol sur mineur. Tu me plais bien, tu sais. Toi et moi, on va faire Flip Flop.
-Je suis pas très jeux de cartes, je connais que la crapette....mais je veux bien apprendre. Ici, on a du temps.
- O.K., je vais t'apprendre flip flop et toi tu m'apprendras la crapette. Mais d'abord flip flop.
Ouais, différent, transformé....
dictionary.prisonwall.org

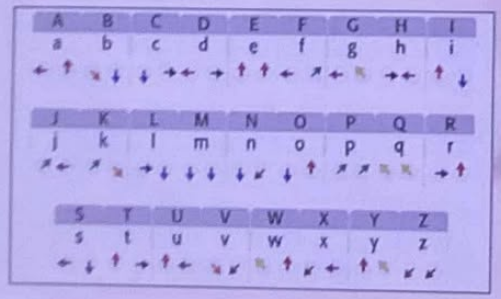
A PRISONER'S DICTIONARY

Presque célèbre

Starway Agency est la première agence française de sosies approximatifs. Son catalogue compte actuellement 50 sosies approximatifs, tous quasi-comédiens et qui ressemblent pour la plupart à des stars. On y retrouve des chanteurs comme Johnny Hallouday (notez comme son nom ressemble à l'original), String ou Regis Prasley, mais aussi de fameux acteurs comme Bruno Wallis, Richard Girron, Wooper Goldengerg et Joulie Froustaire.
Actuellement, Starway Agency recherche un sosie qui s'approcherait de Michael Jackson pour son projet « Starway for Africa », un disque en faveur des petits enfants soumouliens, ce pays qui ressemble tant à la Somalie.
Si vous pensez être ce sosie approximatif : ybrun@starway-agency.com, www.starway-agency.com/

Azerfety

Il est suzper mzon nousveau clavqgfier, bon poiur le moment je le mqaitrise pas encoure, malwys il paraît que c'esrt normanf.... d'ailleurs je troube que je m'en soirt plutôt pasq malz.... ca fairt seulement 2 heures que je qsuuis dessuz et jez m'en soirt vachement vien. La vcache c'estr quand mooême pas fgacile mpeeme avec la liste desx touches qous les yexu. Lr peius dur c'esqr de faire les « y » fi faier un 360 degrezs, déjà que j'arriuvais pas à lre soertir dans srtreert figkhter 2 avbec Zabngoief, la j'en chiz grave. Et j'é pas treésouvé iq touche bacjkspqce, maize ca jez pnese quez vouq avize remaurqué.www.keybowl.com/



La pince

Méthode infaillible pour gagner 1 million de francs :
Ouvrir un compte en francs et un en euros, dans la même banque.
Depuis le compte en francs, faire un virement de 0,04 franc sur son compte en euros, ce qui donne 0,04:6,55957 = 0,01 euro.
Ensuite, faire le virement de ce 0,01 euro sur son compte en francs. On obtient alors 0,01x6,55957 = 0,07 franc.
La plus-value est de 3 centimes.
Reproduisez ces étapes trente-trois millions de fois.
Le mois prochain, je vous expliquerai comment recycler vos vieux rouleaux de sopalin usagés.
radin.free.fr/

RADIN.free.fr
Tout ce qui est gratuit est bon à prendre.

Bibleman vs Super-absorbant

Tard le soir, dans un entrepôt désaffecté de la banlieue de Tel-Aviv :
- Cette fois, tu es fait Bibleman! Prépare-toi à être absorbé ! Bientôt, tu seras aussi sec qu'un morceau de craie ! AH AH AH AH !
-Personne ne réduira Bibleman à l'état de pain azyme !
-Trop tard ! Et ensuite, j'irai absorber la mer morte pour en faire un skate parc.
-Philistin, tu ne peux pas faire ça ! Et si Jésus revient ? Sur quoi marchera-t-il ?
-Économise le peu de salive qu'il te reste, Bibleman, elle sera bientôt absorbée. Maintenant, ma victoire est totale !
-Tu vas tâter de mes sandales Judas !!!
Bibleman arrivera-t-il à sortir des horribles griffes de Super-absorbant ? Vous le saurez en suivant le prochain épisode intitulé : « Rabbin de minuit ».
www.bibleman.com/

Cette semaine

, c'est Nicolas, 24 ans, de Saint-Étienne, qui voit sa lettre publiée : « Aussi incroyable que cela puisse paraître, mon compte vient d'être débité de 27 000 francs par la société PornZoo. Que puis-je faire ? » Hmm... Gagner plus d'argent ?

par gana@joystick.fr

RAPCITY
SPECIAL Marseille
AB1

Le 3ème Oeil
IAM
La Fonky Family
Le Venin
Bouga
Chiens de Paille
Kheops
Imhotep
Tous Des K
Akhenaton
Psy 4 de la Rime
Prodige Namor
Shurik'n
Faf La Rage
K-Rhyme le Roi
Freeman

LES 4, 11 ET 18 AVRIL, AB1 CRÉE L'ÉVÉNEMENT RAP
Spécial Marseille : "Rap City" se met aux couleurs de la cité phocéenne pour 3 numéros spéciaux présentés en duo par Akhenaton (le leader d'IAM) et Rody (l'animateur d'AB1).
Marseille : historique et rôle social du hip-hop / mercredi 4 avril à 18h45
Marseille, plus loin que le rap / mercredi 11 avril à 18h45
Les têtes d'affiche du hip-hop marseillais / mercredi 18 avril à 18h45.

Création CMP Studio : 01 41 83 73 10

AB1 est une chaîne AB disponible sur CANALSATELLITE NUMÉRIQUE TPS et le câble

par Françoise Terrain

ROMAN-PHOTOS

Pour ne pas avoir à choisir entre la femme de sa vie et la créature de ses nuits, un jeune architecte joue la carte de la sincérité. Devant tant d'honnêteté, les deux jeunes femmes trouveront aisément un terrain d'entente, mais la vie peut-elle se résumer à cela ?

Plus dure sera la chute...

Photographe : Patrick Sordoillet
Scénariste : Max Pecas
Comédiens : Brandon de la Tremoille, Cécilia de Villadesau, Columba Desilles et Douglas Tron

LORS DE LEUR TROISIÈME RENDEZ-VOUS, CÉCILIA ESPÈRE UNE DÉCLARATION DE LA PART DE BRANDON.

À nous !

Cécilia, je sens qu'il se passe quelque chose de fort entre nous deux.

Oui...

Là, maintenant, pour la vie... Dis-moi : « oui » !

Comment refuser... Nous deux ensemble, c'est un dream.

Veux-tu m'épouser ?

Oh Brandon, tu me combles !

ILS NE PEUVENT FINIR DE S'EXPRIMER, INTERROMPUS PAR LA SONNETTE DE LA PORTE D'ENTRÉE.

Surprise mi amore ! Il fallait que je te vois...

Euh, bah, là, maintenant, c'est-à-dire que...

INTRIGUÉE, CÉCILIA RAPPLIQUE DANS L'ENTRÉE...

APRÈS S'ÊTRE TOISÉES, LES DEUX JEUNES FEMMES MANQUENT D'EN VENIR AUX MAINS, AVANT QUE BRANDON NE S'EXPLIQUE.

Brandon, pourrais-tu clarifier cette gênante situation ?

C'est simple, la perfection a deux visages et je ne sais lequel choisir.

CETTE SINCÈRE EXPLICATION CALME RADICALEMENT LES ESPRITS FÉMININS ÉCHAUFFÉS.

Ce qu'il ne faut pas faire pour les b...

Dring

Bouge ton cul, t'entends pas qu'ça sonne à la porte !

Dring

Le problème avec le virtuel, c'est que quand on en sort, on se rend compte que le réel, c'est vraiment pourri...

Ce mois-ci, Oni et Star Wars Starfighter seront à l'honneur ! Des tonnes d'astuces pour débloquer toutes les options secrètes de vos titres favoris. Une façon originale aussi de prolonger la durée de vie de vos softs et d'en exploiter la plus infime des parcelles ! Un concept qui ne pourra que vous plaire !

Versions longues

par Kendy Ty

Oni

Santé infinie
Pendant le jeu, pressez sur le bouton Select, puis placez votre curseur sur l'option « Aide ». Une fois cela fait, effectuez les manipulations suivantes : L2, L1, L2, □○□, R3, L3, R3, ○. Un son vous avertira si vous êtes agile de vos doigts.

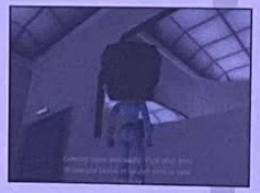
Tuer d'un unique tir
Pendant le jeu, pressez sur le bouton Select, puis placez votre curseur sur l'option « Aide ». Une fois cela fait, effectuez les manipulations suivantes : L2, L1, L2, □○□, L3, R3, ○□.

Sélection des personnages
Pendant le jeu, pressez sur le bouton Select, puis placez votre curseur sur l'option « Aide ». Une fois cela fait, effectuez les manipulations suivantes : L2, L1, L2, □○□, L2 quatre fois. Maintenez enfoncé le bouton L2 pour changer de personnage durant la partie.

Personnage minuscule
Pendant le jeu, pressez sur le bouton Select, puis placez votre curseur sur l'option « Aide ». Une fois cela fait, effectuez les manipulations suivantes : L2, L1, L2, □○□, L3, R3, □○.

Grand personnage
Pendant le jeu, pressez sur le bouton Select, puis placez votre curseur sur l'option « Aide ». Une fois cela fait, effectuez les manipulations suivantes : L2, L1, L2, □○□, R3, □○, L3.

Grosse tête
Pendant le jeu, pressez sur le bouton Select, puis placez votre curseur sur l'option « Aide ». Une fois cela fait, effectuez les manipulations suivantes : L2, L1, L2, □○□, Start, □○, Start.



Mode Difficile
Pendant le jeu, pressez sur le bouton Select, puis placez votre curseur sur l'option « Aide ». Une fois cela fait, effectuez les manipulations suivantes : L2, L1, L2, □○□, R3, L3, ○□.

Choisissez les missions bonus.

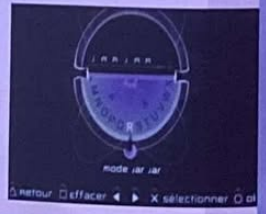
Vaisseaux secrets pour les missions bonus
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **BLUENSF**

Missions multijoueurs bonus
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **ANDREW**

Invincibilité
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **MINIME**

Mode Director
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **DIRECTOR**
Cette astuce vous permet de zoomer ou dézoomer une des vues de caméra. Pressez sur Select pour changer de représentation et sur R1 pour zoomer.

Commande inversée
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **JARJAR**



Star Wars Starfighter

Toutes les options sont décoincées
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **OVERSEER**

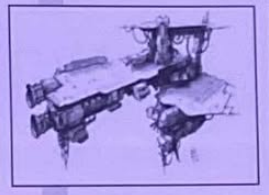
Enlever la vue de cockpit
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **NOHUD**

Vidéo de Noël
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **WOZ**

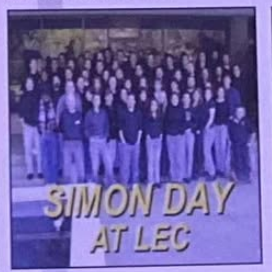
Images de l'équipe
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **HEROES**

Images des vaisseaux
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **SHIPS**

Images de la pré-production
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **PLANETS**

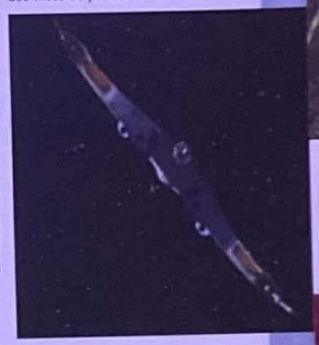


Images de Simon
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **SIMON**



Images de l'équipe de développement
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **TEAM**

Voir les crédits
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : **CREDITS**



S.O.S.
JEUX VIDÉO
Finissez vos jeux préférés.
Codes et astuces des meilleurs titres.
En appelant le...
08 36 68 75 00
SUR TOUTES CONSOLES !
AVEC LA PARTICIPATION DE
PS one
PlayStation 2 Magazine

DVD de démos

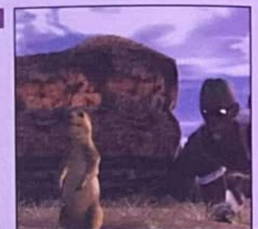
Sortez le champagne : notre belle galette passe du format CD à celui du DVD pour un regain de qualité ! Désormais, les vidéos offriront un grain d'image de meilleure facture, et les démos, plus de niveaux jouables. Quand le home cinema et les plaisirs vidéoludiques se rejoignent…

par Kendy Ty

Dead or Alive 2

Éditeur : Tecmo - Genre : Baston - Pour 1 joueur

Que les amateurs de baston se réjouissent : Dead or Alive 2 va leur procurer de bons instants de « molestage » en solo. La démo jouable vous propose quatre combattants (Tina, Zack, Jann-Lee et Leifang) ainsi que deux modes de jeu. Le Story vous permet d'affronter quatre adversaires à la suite, tandis que le Tag Battle, vous offre la possibilité de jouter en équipe de deux. Pour optimiser les coups spéciaux de vos personnages, je vous conseille de jouer avec, sous les yeux, la rubrique des astuces, consacrée aux dix attaques les plus efficaces des combattants de DOA2 (Play2Mag n°49). En ce qui concerne la stratégie de combat à adopter, concentrez-vous sur la réalisation des contre-attaques, qui peuvent d'ailleurs s'opérer sur deux niveaux (coups haut et bas). Grâce à cette technique, vous pouvez renvoyer les assauts de vos belligérants et adopter un style de combat purement défensif. Sinon, lorsque votre adversaire porte une attaque « dans le vent », pensez à faire une projection. Elle passera systématiquement dans cette configuration. Autrement, cette mouture ne présente aucune option de jeu à deux, même si la version définitive en comporte une. Mais cela ne gâchera en rien votre plaisir.



COMMANDES
- ⊗ : Projection
- △ : Poing
- ○ : Pied
- □ : Garde

Z.O.E.

Éditeur : Konami - Genre : Combat de robots - Pour 1 joueur

Le fameux Zone of the Enders arrive enfin en démo, pour satisfaire votre curiosité. Au programme des réjouissances : de la bagarre et des sensations extrêmes. Ce n'est pas tous les jours que l'on a l'occasion de piloter un robot japonais (ou mécha pour les initiés) et de sauver le monde. Cette démo jouable vous invite à maîtriser votre appareil de guerre, en vous proposant plusieurs petits stages didactiques forts sympathiques. Pour vous familiariser avec votre mécha et sortir indemne des combats que vous livrerez, l'immobilité est à proscrire. Le mouvement perpétuel est le secret du bon pilote. Cela vous permet, d'une part, d'éviter les attaques de vos adversaires, et d'autre part, de les surprendre. Pour ce qui relève de votre puissance de destruction, vous disposez d'une arme qui balance des lasers, mais aussi de vos poings en cas de conflit rapproché. À vous, bien entendu, de mixer les deux avec brio, pour avoir plus de chance de flirter avec la victoire. Attention, utilisez le stick analogique 1 pour déplacer latéralement votre robot. Pour déterminer la hauteur de votre gravitation, recourez aux boutons Croix et Triangle pour jouer avec la puissance de votre réacteur dorsal. Au départ, la prise en main demeure assez délicate mais, heureusement, on s'y fait rapidement au bout de quelques minutes de pratique. Bref, quoi qu'il en soit, Z.O.E. est une production intergalactique qui ne pourra pas vous laisser de marbre ! Les fans de Goldorak vont pouvoir réaliser un vieux rêve !

COMMANDES
- □ : Tir
- ⊗ : Descendre dans les airs
- △ : Monter dans les airs
- ○ : Attaques rapprochées
- R1 : Garde/bouclier
- R2 : Concentration de l'énergie
- Stick analogique 1 : Déplacements latéraux

Vidéos

Comme à l'accoutumée, vous trouverez encore de jolies bandes-annonces concernant des jeux qui débouleront très prochainement sur la PS2. On commence avec **G-Surfer**, un titre étonnant qui rappelle la saga des WipEout. En effet, il propose de la course de prototypes futuristes dans la même tradition que ce dernier. Vertige et vitesse seront donc encore au rendez-vous. Pour rester dans le domaine de la technologie avancée, **Starfighter** vous mettra aux commandes d'un vaisseau de l'Alliance. Vous l'aurez deviné, ce soft s'inspire, bien entendu, de l'univers de *Star Wars* et vous offrira de somptueuses batailles spatiales dignes des films de George Lucas. Puisqu'on parle d'affrontements spatiaux, **Silpheed**, quant à lui, vous replongera dans le monde des jeux de tir de la vieille époque. À la différence que sa réalisation n'aura plus rien à voir avec les anciens « shoot » en 2D des années 90, puisqu'il arborera une production entièrement en 3D, remise au goût du jour. Pour finir, retombons les pieds sur terre avec un titre étonnant de basket-ball : **NBA Hoopz**. Élaboré par Midway, le créateur du mythique NBA Jam, il promet des animations réalistes ainsi que des ralentis impressionnants de vos actions les plus spectaculaires.

NBA Hoopz

Silpheed

Starfighter

Extras

Ce mois-ci, vous allez en prendre plein les mirettes. On débute en puissance avec le trailer dévoilé au Tokyo Game Show de **Metal Gear Solid 2**, qui est en fait l'introduction du jeu. Sachez que cette vidéo utilise le vrai moteur 3D du soft et qu'elle vous fera frémir d'émotion par sa mise en scène parfaite. Le père Snake fume tranquillement une cigarette en marchant sous une pluie battante, avant de s'élancer d'un pont en tenue de thermo-camouflage ! La scène d'anthologique mérite vraiment le détour ! Pour continuer dans le grandiose, l'interface de ce DVD de démos vous offre aussi la bande-annonce du film *Final Fantasy : Spirit Within*, le super projet de SquareSoft, qui a pour ambition de reléguer les images de synthèse de *Toy Story*, au rang d'exploit préhistorique. Plus que jamais, la 3D réussit à atteindre une perfection jusqu'alors inégalée. Un futur chef-d'œuvre du septième art que nous sommes tous impatients de voir. On passe ensuite à un autre type de plaisir, celui de la vitesse, avec un nouveau clip de **Gran Turismo 3**. Au menu, des courses folles de bolides luxueux, filmées avec des angles de caméras toujours aussi délirants, mais aussi des effets météo impressionnants. **Extermination**, quant à lui, est une sorte de Syphon Filter (PSone) qui vous met dans la peau de Dennis Riley, un membre des Forces Spéciales qui doit enquêter sur un S.O.S. envoyé par une base secrète U.S., située en Antarctique. Pour clore ce petit tour d'horizon avec une parenthèse culturelle, vous trouverez aussi une **interview des programmeurs de Star Wars Starfighter**, qui vous en apprendra long sur le développement du titre.

Metal Gear Solid 2

Interview des programmeurs de Star Wars Starfighter

Extermination

Final Fantasy : Spirit Within

Gran Turismo 3

PRÉCAUTIONS Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation 2™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation 2™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation 2™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation 2™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation 2™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement. **PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO** Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE** Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Récap

Si ma mémoire est bonne, hormis le premier numéro de Play2Mag (soit le n° 48), nous n'avions jamais eu autant de travellings en un seul mois ! De plus, si l'on s'en réfère au tableau récapitulatif, les notes sont très convenables, enfin presque, pour la majorité des titres. Alors, comme le dit si bien le proverbe : « Tout vient à point à qui sait attendre. » En attendant le chef-d'œuvre de Polyphony Digital (Gran Turismo 3) pour le mois de juin, Kengo et Shadow of Memories sauront apaiser vos ardeurs de joueur, pas toujours comblés.

ÉDITEUR	SITE INTERNET	HOT-LINE	SERVICE TECHNIQUE	HORAIRES
ACCLAIM	www.acclaim.com	08 36 68 24 68 **	01 41 06 59 97	Du Lun au Ven 17h-19h
ACTIVISION	www.activision.com	08 92 68 17 71 **	08 25 15 00 24*****	Du Lun au Ven 16h-19h
CODEMASTERS	www.codemasters.fr	-	04 72 65 81 91	Lun, Mer 17-21h/Sam 16h-20h
CRAVE	www.crave.fr	-	08 25 03 65 25****	Du Lun au Ven 10h-19h
CRYO	www.cryo-interactive.com	08 36 68 36 82 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam 9h-22h
EIDOS	www.eidos.com	08 36 68 19 22 *	01 41 06 96 75	Du Lun au Ven 9h30-13h/ 14h-18h30
ELECTRONIC ARTS	www.ea.com	08 36 68 55 15 *	04 72 53 25 00	Du Lun au Jeu 9h-18h/ Ven 9h-17h
INFOGRAMES	www.fr.infogrames.com	08 92 68 30 20 **	08 25 15 80 80 *****	Du Lun au Sam 10h-12h/14h-20h
KONAMI	www.konami-europe.com	08 36 68 16 15 *	-	-
MICROÏDS	www.microids.com	08 36 68 88 81 **	01 46 01 54 01	Du Lun au Ven 10h-12h/14h-18h
TAKE 2	www.take2games.com	08 36 68 57 75 **	01 41 06 59 95	Du Lun au Ven 10h-13h
UBI SOFT	www.ubisoft.fr	08 36 68 46 32 *	08 25 35 53 06 ****	Du Lun au Ven 10h30-19h30
VIRGIN I.E INTERPLAY	www.interplay.com	08 36 68 94 95 **	08 03 09 41 64***	Du Lun au Sam 9h-19h30
SONY C.E.	www.playstation.tm.fr	08 36 68 22 02 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam de 9h-22h
TITUS	www.titusgames.com	-	01 60 31 04 03	Lun au Ven 9h30-12h30/14h30-19h
THQ	www.thq.com	08 36 68 24 27 **	-	-

*2,23F/min - **2,21F/min - ***1,09 F/min - ****0,99 F/min- *****0,98 F/min

En magasin… pas dans Play2Mag ?

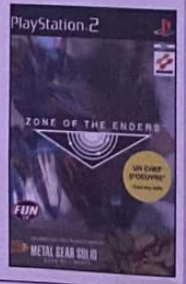
Il n'y a pas foule ce mois-ci dans notre courte rubrique… Il y a même fort à parier que celle-ci disparaisse rapidement. Les jeux arrivent à la rédaction en temps et en heure… Les lecteurs sont satisfaits, les éditeurs aussi et nous par la même occasion. La vie est belle, c'est le printemps.

4x4 Evolution

Silpheed

Gun Griffon Blaze

Les jeux du mois



À éviter

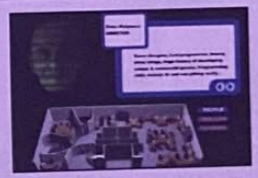
	Jean Santoni	Kendy Ty	Édouard Duchamp	Angel Davila	Julien Hubert	Julien Chièze
Evergrace	5	5	6	5	6	6
Kengo	8	7	8	8	8	8
Knockout Kings 2001	7	7	6	7	6	7
Shadow of Memories	7	7	7	7	7	7
Star Wars Starfighter	5	4	4	4	4	5
Street Fighter Ex 3	5	5	4	4	5	6
Tiger Woods PGA Tour 2001	6	-	-	-	6	5
Zone of the Enders	5	7	6	6	6	7

Quelques indications afin de mieux comprendre les notes de Play2Mag

0 : Parfait pour le ball-trap !
1 : Inutile, même pour un collectionneur.
2 : Pour ceux qui aiment jeter l'argent par les fenêtres.
3 : Des lacunes à tous les niveaux.
4 : Quelques intentions sans plus avec beaucoup de moins.
5 : À la limite du rattrapage. Moyen.
6 : Un jeu intéressant, à voir faute de mieux.
7 : Un bon titre à posséder.
8 : Un incontournable. Aucune hésitation.
9 : À ne manquer sous aucun prétexte.
10 : Le jeu de toute une génération !

Le site du mois
Lionhead Studios

www.lionhead.co.uk/shocked/gallery.html
(site en anglais)



La présentation de Black and White (sur PSone) nous a permis de prendre des nouvelles de l'équipe anglaise de Lionhead, via son site Internet. Avec à sa tête Peter Molyneux, Dieu le père des God-Games, à qui l'on doit, entre autres, Theme Park, Populous… le site présente de manière assez originale son équipe au grand complet. Panorama, emplacement de chacun et webcam pour les regarder bosser tout en sirotant une bonne Guiness à leur santé.

PLAYSTATION 2 MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant.
RCS NANTERRE B391341526
Siège social : Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron
92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction : Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16
Tél. Promévente : 0 800 15 84 57
Gérants : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (escamps@club-internet.fr)
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (morisse@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini (nnini@hfp.fr)
Chefs de rubriques : Cécile Lando et François Tarrain.
Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas
Correctrice : Coumba Diop
Secrétaire : Nathalie Brun
Ont participé à ce numéro : Xavier Brun, Julien Chièze, Angel Davila, Édouard Duchamp, François-Cyril Géroult, Stéphane Hébert, Julien Hubert, Sonia Jensen, Pierre Le Pivain, Dave Martinyuk, Christophe Narbonne, Karine Nitkiewicz, Jean Santoni, Michaël Sarfati, Christophe Sérin, Gregory Szriftgiser et Kendy Ty.

LA MAQUETTE

Directeur artistique : Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr) assisté de Joseba Urruela
Rédacteur graphiste : Joseba Urruela
Maquettistes : Catherine Branchut, Sonia Caron-Nini, Hervé Drouadenne, Lionel Goy, Nicolas Lainé et Stéphane Noël.
Iconographe : Rémi Aumonnier
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX. le_pixx@club-internet.fr
Photographe : Patrick Sordoillet

LA PUBLICITÉ

Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clllefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Fineux (01 41 34 88 33) - jffineux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Rivé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin – hchemin@hfp.fr
Anne Levavasseur

SERVICE ABONNEMENT
01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Étranger bateau : 439 F
Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure : Compo Imprim, Haliba
Imprimé par Brodard Graphique membre de L2G, la Gaillete-Presant.
Distribution : Transport Presse
«PlayStation» et «PlayStation 2» sont des marques déposées et sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Quake III Revolution ™ © 1999-2001 id Software, Inc. Tous droits réservés. Distribué par Electronic Arts Inc. sous licence.
Ce numéro comprend un DVD déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément ainsi qu'un encart Gaumont entre les pages 98 et 99.

TÉLÉMATIQUE

3615 PSNEWS Rédaction/animation : Frédéric Lapalus et Guillaume Petetin.
Responsable Télématique : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction : sjensen@hfp.fr

ASTUCES
CODES INÉDITS
3615 CHEAT
2,21 F/MN
SOLUTIONS COMPLÈTES

Bulletin d'abonnement

PlayStation 2 Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°) pour 245 F au lieu de 294 F
soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un DVD exclusif PlayStation 2 Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

À renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à
PlayStation 2 Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 DVD) au prix de 245 F au lieu de 284 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Expire le : _ _ _ _ Date et signature obligatoires :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _ _ _ _ _ Ville : _____

Date de naissance : _ _ _ _ _ _ LPQS2

e-mail : _____

Offre valable 3 mois en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Le mois prochain

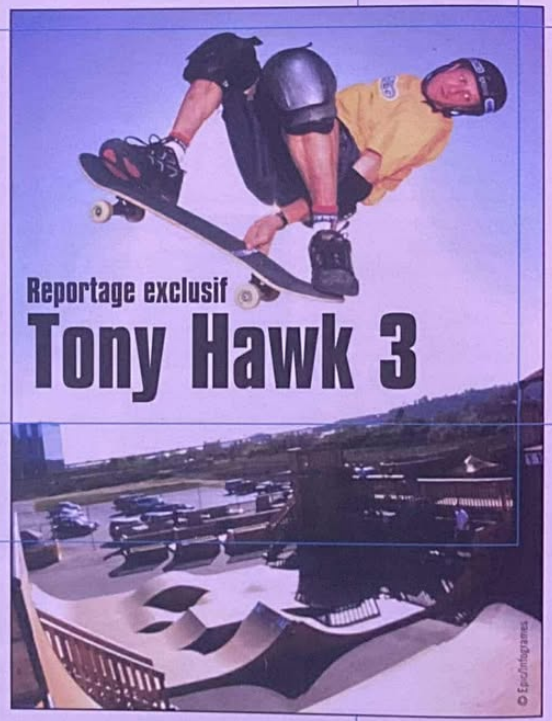
Le mois prochain

Y en a marre à la fin ! C'est dingue ça ! On peut faire confiance à personne… Tenez, le mois dernier, on était sûr de pouvoir tester The Tournament (ex-Unreal). C'était écrit dans les astres et sur les plannings d'Infogrames, aussi. Mais non, les gars de chez Epic en ont décidé autrement. Déjà, ils ne veulent pas que leur jeu change de titre et ils exigent qu'Infogrames conservent le nom « Unreal ». Les lourds. En plus, ils n'ont pas envoyé de version test à temps et nous, ben, on n'a eu le choix que de pleurer sur notre sort. Comment on dit déjà ? Ah oui, on l'a eu dans le c… Flûte, j'ai perdu le mot… Le coccyx ! C'est ça… Bah, Unreal sera en test le mois prochain avec un cortège d'autres jeux. Mais là où ça va faire mal, c'est surtout du côté des Reportages… Oh là, oui, va y avoir du beau linge, du velu, du sérieux. Ça, j'vous l'garantis !

Reportages

- Stuntman (le jeu des nouveaux créateurs de Driver)
- Matt Hoffman
- Ace Combat 4
- Conflict Zone

Et toute l'actualité PS2…



Reportage exclusif

Tony Hawk 3

Le prochain PlayStation 2 Magazine

sera en kiosque le 4 mai 2001

CAMILLE DE PAZZIS ARIELLE DOMBASLE BRUNO SALOMONE ALEXIS LORET
JEAN-PIERRE KALFON FRED SAUREL GERARD VIVES MAUD BUQUET JULIEN COURBEY

PlayStation. a choisi ce mois-ci le film GAMER

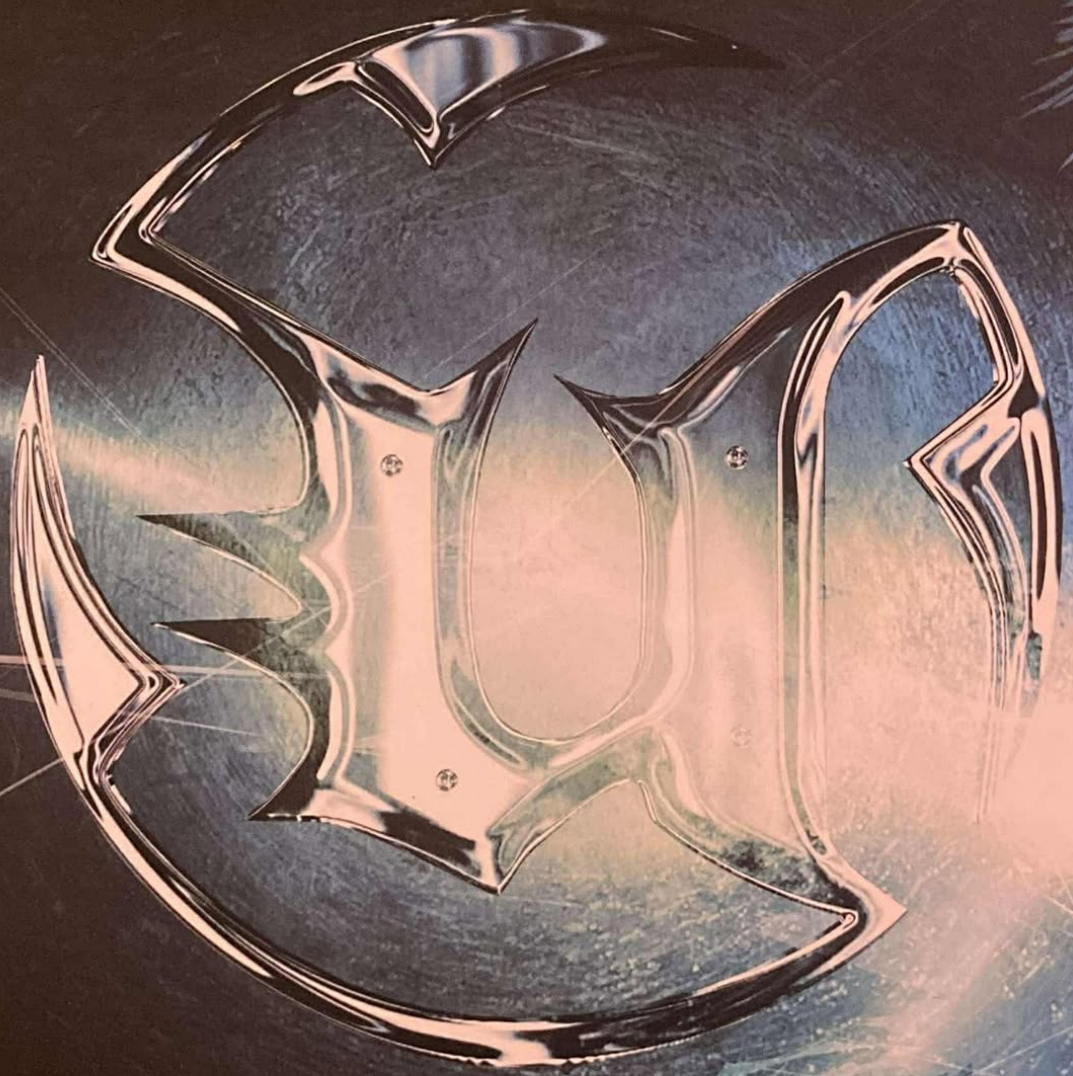
GAMER

UN FILM DE
ZAK FISHMAN

SCÉNARIO ZAK FISHMAN / FABIEN SUAREZ / DAVE COHEN IMAGE TARIEL MELIAVA SON PHILIPPE RICHARD DÉCORS FRANÇOIS-RENAUD LABARTHE COSTUMES VERONIQUE PERIER MONTAGE VERONIQUE PARNET MIXAGE CHRISTIAN FONTAINE DÉCORS SONORE LUCIEN BALIBAR / GUILLAUME BOUCHATEAU DIRECTION DE PRODUCTION PHILIPPE ROUX MUSIQUE KRAKED / CUT KILLER & DJ ABDEL / FRANCK LEVY SUPERVISION MUSICALE JEAN-MARC BAKOUCH / ERIC MICHON
BMG MUSIC VISION EFFETS SPÉCIAUX MAC GUFF LIGNE UNE PRODUCTION PLAYTIME JEAN COTTIN / ETIENNE COMAR / ANTOINE VOITURIEZ AVEC LA PARTICIPATION DE CANAL + / M6 / GIMAGES 4 / STUDIO IMAGES 7 PLAYTIME
STUDIOCANAL / M6 FILMS / GIMAGES DEVELOPPEMENT / PATHE AVEC LA PARTICIPATION DE CINEVIA FILMS M6 D.A. DISTRIBUTION AVEC LE SOUTIEN DE LA PROCIREP VENTES INTERNATIONALES
www.gamerlefilm.com CINEVIA

SORTIE LE 21 MARS

REJOIGNEZ LA LIGUE DES GLADIATEURS DU FUTUR



Unreal™ TOURNAMENT

18/20 "La référence du genre sur PlayStation 2" **PSM2**

INFOGRAMES HOTLINE [www.fr.infogrames.com][soluces 0892 68 30 20*][3615 Infogrames*]

PlayStation 2

UNREAL™ TOURNAMENT ©2001 EPIC GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED CREATED BY EPIC GAMES INC. IN COLLABORATION WITH DIGITAL EXTREMES. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INFOGRAMES. INFOGRAMES AND THE INFOGRAMES LOGO ARE TRADEMARKS OF INFOGRAMES. UNREAL AND THE UNREAL LOGOS ARE TRADEMARKS OF EPIC GAMES INC. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE COMPANIES.

"PLAYSTATION" AND "PS" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. UNREAL™ TOURNAMENT ©2001 EPIC GAMES INC.